NAGY JÁTÉKKÖNYV

Commodore 64-re



28 SZUPER JÁTÉK ÉS HÁROM MEGLEPETÉS

NAGY JÁTÉKKÖNYV

COMMODORE 64-RE

28 szuperjáték és három meglepetés

NAGY JÁTÉKKÖNYV

Commodore 64-re

* * *

28 szuperjáték és három meglepetés

Computer PANORÁMA

1990

Felelős kiadó: Szauer Péter ügyvezető igazgató
Felelős szerkesztő: Horváth Annamária
Tipográfia: Hupján Mária
Címlapterv: Baróthy István
Formátum: B/5
Terjedelem: 12,3 A/5 ív és 16 oldal színes melléklet

ISBN 963 02 8713 7

TARTALOM

Játékleírások: 2. lemez 2. oldal

ELŐSZÓ

Kedves Olvasó!

Egyedülálló kiadványt tart a kezében. Olyat, amilyen még nem volt Magyarországon. Számítógépes játékleírásokkal persze már jó néhány könyvben találkozhatott, csakhogy ezek mellől eddig hiányzott a lényeg: a játék. Mi most a magyarázó szövegek mellé hajlékonylemezeken a programokat is mellékeljük, így ha valamelyik játék megtetszik, nyomban ki is próbálhatja.

Könyvünkben 28 profi játékról, két felhasználói programról és egy zeneszerkesztőről olvashat. Válogatásunk forrásául a müncheni Markt und Technik Verlag AG különféle folyóiratai és könyvei szolgáltak.

A könnyebb eligazodás érdekében a leírások a könyvben is olyan sorrendben követik egymást, mint a lemezen. Színes képernyőfotókon — étvágygerjesztőül — meg is szemlélheti a „küzdőtereket".

Azt tanácsoljuk, hogy mielőtt betöltene egy játékot, olvassa el figyelmesen a hozzá tartozó leírást, s ne feledkezzen meg a „Névjegyről" sem. Ezekből ugyanis fontos információkat nyerhet a betöltésről, az indításról, az irányításról, a játék különlegességeiről.

A játékok betöltése a legtöbb esetben ugyanolyan:

```
LOAD „JÁTÉKNÉV",8           <RETURN>
RUN                         <RETURN>
```

Néhány esetben azonban a perifériaszám után egy 1-est is le kell ütni, különben nem indul a program. (Erről a leírásból szerezhet tudomást.)

A programok betöltésekor néhány egyszerűsítésre is módja van:

— nem szükséges begépelnie a LOAD szót, az <L>, majd a <SHIFT>+<0> billentyűkombináció hatása ugyanez;

— nem kell bebillentyűznie a teljes programnevet, ha „dzsókert” (*) használ. Elég elkezdenie a begépelést, s néhány karakter után leütnie a <*> billentyűt (a nevet lezáró idézőjelet, a vesszőt és a 8-ast persze ki kell tenni). Minthogy ilyenkor a számítógép betölti a bebillentyűzött karakterekkel kezdődő fájlt, a kiválasztott játék is betöltődik.

Az egyszerűbb indításhoz is van tippünk:

— a betöltési utasítás után tegyen kettőspontot:

LOAD „PROGRAMNÉV”,8:

majd nyomja meg egyszerre a <C=> és a <RUN/STOP> billentyűt. A program a betöltés után azonnal elindul.

A játékfigurák irányításához általában botkormányt kell használni; az aktuális port számát a leírásból tudhatja meg.

Ha megunt egy játékot és újat szeretne betölteni, kapcsolja ki számítógépét. Vannak olyan masinák, amelyek akár azonnal bekapcsolhatók, a gép kímélése érdekében azonban inkább tartson néhány másodperc szünetet.

Reméljük sok szép órát tölt majd a könyv és a játéklemezek társaságában, s talán még a „játékgyártáshoz” is kedvet kap. Ne is késlekedjen, irány a számítógép! Vigyázz, kész, LOAD...

Tűzpárbaj az űrben

VAGER 3

Ha szereti a lövöldözős játékokat,
akkor ezt a programot Önnek találták ki.
Űrhajóból lőve kell elhárítania
az ellenség támadásait.

Űrhajóját a 2-es portba kapcsolt botkormánnyal irányíthatja. Töltse be és indítsa el a játékot:

```
LOAD „VAGER 3",8          <RETURN>
RUN                       <RETURN>
```

Hamarosan feltűnik a játéktér. Ahhoz azonban, hogy a játék valójában elkezdődjék, a funkcióbillentyűkkel be kell állítania űrhajója sebességét (lásd alább).

A játék két szinten zajlik. Figyeljen arra, hogy időnként tankolnia is kell. Ilyenkor különleges föld alatti alagutakon kell átrepülnie. Ha megjelenik egy fehér fal, akkor le kell szállnia. Nem lesz egyszerű dolga, úgyhogy először inkább a leglassúbb fokozatot válassza.

Ügyeljen arra, hogy ha alagúton repül át, ne érintse annak falait. Ha sikerült tankolnia, jutalompontokat kap. A lelőtt ellenségért is pontok járnak. Azt azonban ne tévessze szem elől, hogy lézerfegyvere nem alkalmas sorozatlövésre, mivel könnyen átmelegszik. Erre egyébként a képernyő alján lévő, T-vel jelzett „hőmérő" is figyelmezteti. Ha átlép egy kritikus hőmérsékleti értéket, akkor felrobban az űrhajója. Éppen ezért azt tanácsoljuk, hogy ne lövöldözzön esztelenül, csakis célzottan tüzeljen. A lézerfegyver ugyan könnyen lehűl, de azért nem árt az óvatosság. Előfordult már, hogy valakinek éppen a sorsdöntő pillanatban vált használhatatlanná túlságosan átmelegedett fegyvere.

Az <F1>, <F3> és <F5> billentyűvel űrhajója sebességét változtathatja, a gyorstól a közepesen át a lassúig. <F7>-tel bármikor megállíthatja, majd ha úgy adódik, folytathatja a játékot. Ha be akarja fejezni, nyomja meg a <DEL> billentyűt!

Az első kör után minden nehezebb lesz: gyorsabban támad az ellenség, és kétszer kell eltalálnia őket ahhoz, hogy megsemmisüljenek.

Ne keseredjen el, ha valamennyi űrhajóját elveszítette. A „tizek listájára" azért feliratkozhat!

Névjegy: Vager 3

Programtípus: lövöldözős játék
Játékcél: megsemmisíteni az ellenséges űrhajókat
Betöltés: LOAD „VAGER 3",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port)
Az elfoglalt blokkok száma: 68

Tűzoltók, munkára!

FIREBUG

Segítség, tűz van!
Kigyulladt az agg professzor háza.
Bátor tűzoltókra lenne szükség.
Olyanokra például, mint Ön!

Klappsus professzornak mostanában semmi sem sikerül. Nem elég, hogy nem fogadták el az egyik találmányát, még a háza is kigyulladt. Ha segíteni szeretne rajta, töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „FIREBUG",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

Feltűnik a címkép, s kellemes muzsikaszó hallatszik. Igazi kis mestermű ez a zene, amit — tetszik, nem tetszik — végig kell hallgatnia. Ha véget ért a nem túl rövid dallam, a 2-es portba kapcsolt botkormány tűzgombjának megnyomásával elkezdheti a játékot.

Próbáljon meg gyorsan tájékozódni a professzor háza táján, de közben óvakodjon az alattomban fel-felcsapó tűznyelvektől és a tudós különös teremtményeitől. A professzor értéktárgyait is fel kell vennie; ezeket fekete bőröndökbe rejtette el, mindegyiknek más az értéke.

A szobákba az ablakokon keresztül juthat be. Hogy miként? Álljon az ablak elé, s nyomja meg a tűzgombot. Igyekezzen, mert személyesen az ördög les Önre, hogy pecsenyévé süsse.

Bizonyára hamar észreveszi, hogy a felvonókat is botkormányával irányíthatja. Ugyancsak a joystick segít abban, hogy meglapuljon (lefelé kell nyomni a botkor-

mányt), de vigyázzon, nehogy a keze a földre érjen! Mindaddig ebben a testhelyzetben marad, amíg botkormányát újra meg nem mozdítja.

Valamennyi szinten egyfajta trükk érvényesül; ezt fel kell fednie. Tartsa szem előtt: „többet ésszel, mint erővel!" (Álljon itt egyetlen példa: az egyik szinten nem látszik a fekete bőrönd. Ám ha fut vagy ugrál egy kicsit, azonmód feltűnik.)

Az alábbiakban közöljük az egyes képekben szerezhető pontokat:

Kép	**Pontszám**
Zöld/szürke	40
Lila/kék	10
Türkiz/sárga	25
Rózsaszín/kék	15
Narancs/barna	60
Szürke/rózsaszín	70

Névjegy: Firebug

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: kiszabadítani a professzort az égő házból, és összeszedni értékeit
Betöltés: LOAD „FIREBUG",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port)
Az elfoglalt blokkok száma: 121

Ismét itt a Rubik-kocka

MAGIC CUBE

Ha van már bűvös kockája,
akkor ebben a programban kitűnő
segítőtársra lelhet.
Ha viszont nincs ilyen játékszere,
ideje, hogy megkedvelje!

A játékot akkor fogja igazán élvezni, ha színes televízió vagy monitor a kijelzője, hiszen a színek (és ez a játék lényege!) csak ezeken érvényesülnek. Töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „MAGIC CUBE",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

A program a címkép megjelenése után — körülbelül 20 másodpercig — adatokat olvas be. Megjelenik a főmenü, s Ön eldöntheti, hogy visszaforgatja-e a kockát (<F1>), vagy inkább mintákat állít össze (<F3>).

Nyomja meg az <F1> billentyűt, ez a visszaállításra ad parancsot. Mielőtt a számítógép megkezdené ténykedését, közölnie kell vele, hogy a kocka éppen milyen állapotban van. Ehhez három beadási mód közül választhat:

„A" (kockaforgatás) — közölni kell a computerrel a kocka helyzetét. A képernyőn megjelenik egy szürke kocka. A három látható oldal középső négyzete színes. Ennek megfelelően kell kiszíneznie a többi négyzetet is, mégpedig a bal oldalon felvillantott színmenü és a kockán lévő kis nyíl segítségével. Ha kiszínezte az oldalakat, akkor a számítógép megkérdezi, valóban így gondolta-e. Igennel (J) és nemmel (N) felelhet. Ha helyeselt, megjelenik a kocka másik három oldala, amelyeket hasonlóképpen

rendezhet el. Ha ennek színezése is megfelel, s a számítógép sem talál ellentmondást, akkor megkezdi a varázskocka tekerését.

„B" (elforgatás számítógéppel) — a számítógép 15 lépésben elforgatja a kockát, s ebbe Önnek nincs beleszólása. Annak ellenére, hogy az egyes lépéseket a program külön nem ábrázolja, kis időbe azért beletelik az elforgatás.

„C" (elforgatás botkormánnyal, billentyűvel) — a képernyőn megjelenik a bűvös kocka. Az <F3> billentyűvel kiválaszthatja a megfelelő perspektívát. Ezután nyomja le az <F1>-et, s a program folytatódik. Az <F1> és <F3> billentyűvel (botkormány fel, le) vándoroltathatja a kockán a nyilat. Hogy a kiválasztott lépést végre is hajtsa a számítógép, ahhoz a <RETURN>-t (illetve a tűzgombot) kell lenyomnia. Ha rosszul lépett, akkor a helytelen lépést az <F5>-tel érvényteleníthett. A perspektíva módosításához (azaz a takart oldalak megtekintéséhez) az <F7>-et kell leütnie.

Ha úgy véli, hogy a kockát már kellően összekeverte, nyomja meg a <^> billentyűt, s a számítógép megkezdi a visszaforgatást.

Nézzük ezután a különböző kockaállítási módokat:

„A" — a számítógép ismét összeállítja a kockát, amelyet a három beadási mód valamelyikével elcsavartunk. Az <F7>-tel a perspektívát állíthatja be. Ha megnyomja az <F1>-et, a számítógép megkezdi a kocka elforgatását. Minden fordulat után megszólal egy gong, s figyelmezteti: jön a következő lépés. Egy-egy húzás között kb. 2—3 másodpercnyi idő telik el. Ha bármelyik billentyűt megnyomja, megáll a program, megjelenik a húzások száma és a felhasznált idő. Eközben a perspektívát is megváltoztathatja, de ne feledkezzék meg saját kockája kiigazításáról sem. Újabb gombnyomás, s a program folytatódik.

„B" — a kockát Önnek kell visszaforgatnia. Ehhez a táblázatban látható funkcióbillentyűk állnak a rendelkezésére.

Névjegy: Magic Cube

Programtípus: kockajáték
Játékcél: visszaállítani az eltekert bűvös kockát
Betöltés: LOAD „MAGIC CUBE",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port) vagy billentyűzet
Különlegesség: a számítógép is játszik
Az elfoglalt blokkok száma: 48

Asztal helyett képernyőn

BILLARD

Biliárdozni szinte mindenki szeret.
S ha eközben még a fizika
törvényeivel is megismerkedhet,
az igazán kellemes ráadás.

A játékprogram hét biliárdgolyó mozgását szimulálja, szigorúan fizikai alapokon. Próbálja ki, kellemes időtöltésben lesz része!

Betöltés előtt kapcsolja ki, majd be a számítógépet, mert ha tárolójában valamilyen sprite marad, akkor az megzavarhatja a programot. Ezután sor kerülhet a betöltésre, majd az indításra:

```
LOAD „BILLARD”,8                <RETURN>
RUN                             <RETURN>
```

Feltűnik a menü, s háromféle játékmód — egy mandíneres játék és két lyukra játszott biliárd — közül választhat. E három lehetőség mindegyikét egyedül vagy partnerrel is játszhatja.

A mandínerbiliárdban meghatározott pontszámot kell elérnie, amelyet az EB változó jelöl. Azon a golyón, amelyikkel lökni lehet, fonalkereszt található. Ezt a 2-es portba kötött botkormánnyal mozgathatja. Ha a golyót a megfelelőnek vélt helyre vitte (ez lehet egy másik golyó vagy akár a szabad tér is), tartsa lenyomva a tűzgombot. A lökés erősségét a lenyomás időtartama szabályozza; erre egyébként a képernyő felső részén látható csík színesedése is utal. Ha elengedi a tűzgombot, akkor a fonalkereszt felé gurul a golyó, s ha Ön jól kalkulált, el is találja.

A lyukra játszható biliárdban az „asztal” szélén lévő lyukakba kell eljuttatni a golyókat. Ha ketten játszanak, akkor színek is segítenek a golyók megkülönbözte-

tésében. Ez azt jelenti, hogy ha egy játékos egy golyóval a lyukba talált, akkor ennek a golyónak a színe lesz az övé, s ezután a megmaradt két azonos színű golyót kell a lyukba juttatnia.

A lyukbiliárd másik változatában (a menüben az 5-ös és a 6-os szám jelöli) három piros és zöld lyuk van. A golyókat a színeknek megfelelően kell a lyukakba pöckölni.

A 4-es, 5-ös és 6-os menüpontokkal kiválasztható játékokhoz nem ajánljuk a monokrom monitorokat (fekete-fehér televíziókat), hiszen ezeken nem lehet jól megkülönböztetni a színeket.

Névjegy: Billard

Programtípus: sportjáték
Játékcél: mandínerrel vagy lyukakra biliárdozni
Betöltés: LOAD „BILLARD",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es és 1-es port)
Különlegesség: a fizika törvényeinek alkalmazása
Az elfoglalt blokkok száma: 31

Harcban az óriáspókkal

APOKALYPSE NOW

A világmindenség közepén
egy óriási pók terpeszkedik.
Nosza, szabadítsa meg tőle a világegyetemet,
hárítsa el a fenyegető katasztrófát!

Töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „APOKALYPSE NOW",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

Ne lepődjön meg, ha a RUN után rövid ideig még várnia kell, a program ugyanis először adatokat olvas be. Hamarosan feltűnik helikoptere a képernyőn. Beállíthatja (1—3-ig) a gravitáció értékét, azaz azt, hogy mennyire gyorsan süllyedjen légi járműve.

Közvetlenül indulás után tankolnia kell. Erre egyébként villogó felirat és idegtépő bip-bipelés is figyelmezteti. Óvatosan szálljon le a FUEL feliratú téglarakásra, a többivel utána semmi gondja. Harminc energiaegység felvétele után megjelennek a különféle színekben pompázó ellenséges helikopterek. Hogy el ne pusztítsák a gépét, lőjön rájuk, mégpedig a 2-es portba kapcsolt botkormány tűzgombjának megnyomásával. Mint minden szint végén, át kell repülnie egy kis alagúton, hogy a következő képbe jusson. Itt azután választhat: vagy áttör egy lézerzárat vagy megmenti a képernyő közepén kapálódzó emberkét. Ha legyőzte ezt az akadályt, bezárul Ön mögött egy fal. Nem kell pánikba esnie, ha ügyes, átlőheti.

A következő képen barikád állja útját. Lőhet rá, de legyen elővigyázatos! A két páncélost ugyanis csak akkor tudja elpusztítani, ha egyszerre találja el őket.

Ezután végre találkozhat az igazi ellenféllel: Plexar pókkal. Ügyeljen a lézersorompókra. Ha lövéseivel elpusztította a pókot, forduljon vissza, s repüljön magasan, hogy a következő szintre, azaz egy energiatelepre jusson. Itt végre kipihenheti fáradalmait, s eldöntheti, folytatja-e a játékot. Ezt azonban csak akkor tegye, ha legalább két élete van még.

Sokan állítják, hogy programot írni legalább olyan szórakoztató, mint játszani. Próbálja meg Ön is, s ha nem is fog szoftverfejlesztésbe, legalább módosítson, javítson a játékprogramokon! Az alábbi lista a játék néhány változójának jelentését tartalmazza:

X és Y = a helikopter koordinátái;
X1 és X7, Y1 és Y7 = egyéb sprite-ok koordinátái;
HU = az ellenséges helikopterek száma;
LD = Plexar megsemmisítve?
A = helikopterállás;
E = változók a lövésekhez.

Névjegy: Apokalypse Now

Programtípus: lövöldözős játék
Játékcél: eljutni Plexar pókhoz, és megsemmisíteni
Betöltés: LOAD „APOKALYPSE NOW",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port)
Az elfoglalt blokkok száma: 65

Labdával a téglafal ellen

BLOCK OUT

Íme az ügyességi játékok egyik nagy klasszikusa. Ütő segítségével úgy kell irányítanunk a labdánkat, hogy az szétromboljon egy színes téglafalat.

Hogy ez a régi játék milyen népszerű még ma is, azt jól bizonyítja, hogy nemcsak a nálunk is meghonosodott számítógépek mindegyikére, hanem még az Amigára, sőt az Atari ST-re is elkészült a testre szabott változat. Hogy mindez minek köszönhető? Talán annak, hogy a Block out — egyszerűsége ellenére — keményen próbára teszi a reflexeket és az ügyességet. Az egymást követő szintek teljesítése egyre nehezebb: játékos legyen a talpán, aki együltében végigszalad valamennyin.

A képernyő alján lévő ütőt a 2-es portba kötött botkormánnyal mozgathatjuk. Az ütő a szemközti téglafalra pattintja a reá eső labdát. A labdával eltalált téglák sorsa megpecsételődött: eltűnnek a képernyőről. Mindezért még pontok is járnak: az alsó két sorban lévő téglákért egy-egy, a középső sor tégláiért kettő, a felső sorban helyet foglalók megsemmisítését pedig három ponttal jutalmazza a számítógép.

Ha valamennyi téglát eltüntette, azaz túljutott egy szinten, akkor 22 jutalompontot is kiérdemelt. Egy-egy szint teljesítése után azonnal megjelenik a következő szint, amely — természetesen — keményebb diónak ígérkezik, mint elődje.

Töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „BLOCK OUT",8	<RETURN>
RUN	<RETURN>

Indítás után az <F3> billentyűvel állíthatja be, melyik szinten kezdi a játékot. A labdák számán az <F5> billentyűvel változtathat, az <F7>-tel pedig bekapcsolhatja a hangot.

A játék az <F1> billentyű vagy a botkormány tűzgombjának megnyomása után kezdődik. Ha nagyon elfáradt, s lélegzetet venne, vagy szívesen meginna egy kólát, nyomja meg bármelyik billentyűt. Ilyenkor megáll a játék, s csak egy másik gomb megnyomása után indul újra.

A tűzgomb játék közbeni megnyomása után újabb labda pottyan a játéktérbe. Ilyenkor ne mozdítsa el az ütőt, a labda ugyanis pontosan annak közepére esik.

Ne keseredjen el, ha túl gyorsnak, túl nehéznek találja a játékot — nem Ön az első, akinek ez a véleménye. Ezért is áll rendelkezésre néhány „könnyítési" lehetőség. A 4124—4132-es tárhelyeken találhatók az egyes szintekhez tartozó sebességértékek. Ellentétben azzal, amit józan paraszti ésszel gondolnánk, a nagyobb számok lassabb játékot jelentenek. Elméletileg 6—255-ig valamennyi szám felhasználható a sebesség változtatására, a gyakorlatban azonban csak a 8 és 50 közé eső értékeknek van jelentőségük.

Sokáig szeretne játszani? „Örökéletre" tehet szert az alábbiakkal. (Töltse be, de ne indítsa el a programot. Gépelje be az alábbi módosítást, csak azután üsse be a RUN-t!)

POKE 3136,234:POKE 3218,12:

A labdák számának változtatására is van tippünk:

POKE 4096,x: x = a labdák száma

Ha azt akarja, hogy a soron következő szint ne legyen gyorsabb, mint az előző, az alábbiakat gépelje be:

POKE 3850,12:POKE 3853,12:

Névjegy: Block out

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: ütőről pattanó labdával szétrombolni a színes téglafalat
Betöltés: LOAD „BLOCK OUT", 8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port)
Különlegesség: változtatható jellemzők
Az elfoglalt blokkok száma: 10

Vigyázat, dioxin-veszély!

TOEDLICHES DIOXIN

Hol volt, hol nem volt,
volt egyszer egy profitéhes vegyi üzem.
Vezetői éveken át egy titkos
barlangrendszerben tárolták az igen veszélyes,
mérgező dioxint tartalmazó hordókat.
Talán sosem derült volna fény a galádságra,
ha nem kezdték volna földrengések
veszélyeztetni a környéket.
Ha nem tesznek valamit,
a dioxin a szabadba kerül,
s minden élőt elpusztít.

A botrány kirobbant, a környezetvédők tiltakoztak, s az államelnök személyesen Önt kérte fel, hogy helikopterével biztos helyre szállítsa a hordókat. Négy jól felszerelt helikopter áll rendelkezésére, bár egy kivételével valamennyiért fizetnie kell. Siessen, mert a tudósok szerint bármelyik pillanatban megmozdulhat a föld. Töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „TOEDL. DIOXIN",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

A start után ki kell választania, melyik nehézségi fokozaton akar indulni. Ha döntött, megjelenik az első barlang. A képernyő alján kis ellenőrző lámpa jelzi a földrengéseket. Ha zöld a fénye, akkor nyugodtan repülhet, ám ha pirosra vált,

igyekezzen minél biztonságosabb helyen meghúzódni. Nehogy a sziklafalhoz érjen, mert akkor felrobban a helikoptere. Járművét a 2-es portba kapcsolt botkormánnyal irányíthatja; ha fordulni akar, nyomja meg a tűzgombot.

A képernyő alsó részén egyébként nemcsak a jelzőlámpát, hanem a rendelkezésére álló időt, a jutalom összegét, valamint a még meglévő helikopterek számát is láthatja.

Nincs más feladata, mint hogy ügyesen repkedjen, s közben összegyűjtse a hordókat. A kormány igazán nem volt szűkmarkú: minden dupla hordóért ezer dollár üti a markát. Ha felrobban a helikoptere, akkor újat kell vásárolnia — minő véletlen, hogy ez is ezer dollárba kerül. Ha felhasználta az összes helikoptert, a játék véget ér.

Valamennyi barlangnak van be- és kijárata. Vigyázzon, ha egyszer elhagyott egy barlangot, oda többé már nem térhet vissza. Ezért csak akkor távozzon, ha meggyőződött arról, hogy egyetlen hordót sem felejtett ott. Ha egy is ottmarad, nincs kilátása a győzelemre. A játéknak akkor is vége van, ha lejár küldetésének ideje (lásd az alsó képernyőkeretet!).

Ha valamennyi hordót felszedte, és időben célba ért, fényes ünneplés várja, s ezenkívül újabb játékban is részt vehet.

Névjegy: Toedliches Dioxin

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: összeszedni a dioxint tartalmazó hordókat
Betöltés: LOAD „TOEDL. DIOXIN",8
Indítás: Betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port)
Az elfoglalt blokkok száma: 78

Menekülés az űrcirkálóval

LIBRA

A tét a Libra nevű naprendszer függetlensége. Feladata ezzel kapcsolatban az, hogy halálos veszedelmek közepette hazakormányozza űrcirkálóját.

Aggasztóvá váltak az ellentétek az Intergalaktikus Szövetség és a Tresed bolygó űrlovagjai között. Ez utóbbiak fegyvert ragadtak. Önt bízták meg azzal, hogy eljusson Arbilba, az ellenséges erők központjába, és ott megsemmisítse az atomreaktort. Küldetése sikerrel járt, s most egy veszélyes csapdákat rejtő barlangrendszeren át kell menekülnie a felpaprikázott tresediek elől. Töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „LIBRA",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

Néhány másodpercnyi várakozás után a barlang bejárati részén találja magát. Űrcirkálóját a 2-es portba kapcsolt botkormánnyal irányíthatja. Vigyázzon, mert ha hozzáér bármelyik ellenséges tárgyhoz vagy a barlang falához, visszaesik a kiindulási pontra, s közben elveszíti egyik életét. Ráadásul az 1-es és a 3-as szinten a rendelkezésére álló idő is korlátozott: kíméletlenül múlnak a másodpercek, s erre a gép figyelmezteti is.

Minden szint barlangjának végén van egy átjáró, e felé igyekezzen, hiszen ezen keresztül jut el a következő szintre.

A második szinten olyan akadály várja, amely — legalábbis kezdetben — legyőzhetetlennek látszik. No nem a felbukkanó sárkányra és az óriásra gondolunk (bár ezek sem nevezhetők barátságos lényeknek), hanem arra a zárra, amely csak

akkor nyílik ki, ha szétlövi az ellenség ágyúját. Még szerencse, hogy ez az ágyú nem bír ki húsz lövésnél többet. Húsz találat után kinyílik a zár: szabad az út.

Ha mind a négy szinten sikerül átjutnia, újra kezdődik a játék. De azért ne örüljön korán! A szintek teljesítése ugyanis egyre nehezebb lesz.

Névjegy: Libra

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: átjutni mind a négy szint akadályokkal tűzdelt barlangrendszerén
Betöltés: LOAD „LIBRA",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port)
Különlegesség: újra induló játék
Az elfoglalt blokkok száma: 80

Káosz a vízvezetékben

TUBYX!

Elszabadult a pokol a vízvezetékben.
Minél hamarabb javítsa ki,
nehogy jóvátehetetlen legyen a katasztrófa.

Egy csőrepedés csupán „kis” kellemetlenség, de nem ebben a játékban. A vízvezeték itt darabjaira szakad, s ha nem javítja meg villámgyorsan, mindent elönt a víz. Ez egyszerűen hangzik, feladata azonban fölöttébb nehéz, hiszen gyorsabban kell gondolkodnia és reagálnia, mint ahogyan a víz folyik.

Munkaeszköze ezúttal nem kalapács és harapófogó, hanem a számítógép 2-es portjába kapcsolt botkormány. Töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „TUBYX!”,8 <RETURN>
RUN <RETURN>

Néhány másodpercnyi szivárványszínnel kísért villogás után feltűnik az indítókép. A botkormány felfelé, illetve lefelé mozgatásával kiválaszthatja, hogy a kilenc nehézségi fokozat közül melyik a kedvére való.

Nyomja meg a tűzgombot, s máris a vízvezetékrendszerbe jut. Rövid ideig az ideális állapotot láthatja: a bal felső sarokból induló víz akadály nélkül juthat el a jobb alsó sarokban lévő vízcsapig. Hirtelen akcióba lép a számítógép, s vadul átrendezi a képet: darabjaira szakadt csővezeték jelzi ténykedését.

Nyomja meg ismét a tűzgombot, s balról lassan elindul a víz. Ha a csődarab valahol nem folytatódik, akkor viszont szerteszét folyik. Ezt fröcskölő vízcseppek, s egy félreismerhetetlen „platty” hang jelzi. Ilyenkor a képernyő felső részén látható öt vidám kis arcból az egyik elkomorul.

A csődarabok áthelyezéséhez a sárga színű kurzorkeretet használhatja. Helyezze arra a csődarabra, amelyet mozgatni szeretne, és nyomja meg a tűzgombot. Csak akkor jár sikerrel, ha a csődarab mellett üres kocka található, azaz van hova áthelyezni.

Ha gyorsan megjavította a vízvezetéket, s lassúnak találja a víz folyását, akkor az <F7> billentyűvel gyorsíthat rajta. Ha viszont reménytelennek érzi a helyzetét, a <RESTORE> billentyű lenyomásával visszajut a kiinduláshoz. Ha teljesített egy-egy szintet, a tűzgomb megnyomásával új játéktérbe kerülhet.

Hogy munkája könnyebb és a játék változatosabb legyen, bizonyos csődaraboknak különleges tulajdonságaik vannak. Ha a víz olyan csődarabkán folyik át, amelyet kis csillag díszít, akkor pontjai váratlanul megugranak. A stopjelzés (kis körben S betű) néhány értékes másodpercre feltartja a vizet. A bombák is nagy segítséget jelentenek. Ha a víz ilyen szimbólummal ellátott csőrészen halad át, akkor felvillan a képernyő jobb oldalán lévő bomba-rajz. Egy könnyű érintés a <SPACE> billentyűn, s máris kirobban az a csődarab, amelyen a sárga kurzorkeret áll. Az így keletkezett pótlólagos rés megkönnyíti a munkáját, de vigyázzon, nehogy olyan részt romboljon szét, amelyre a későbbiekben még szüksége lehet. Egy játéktérben csupán egyetlen bombát robbanthat fel következmények nélkül, a többi pontjainak rovására megy.

Névjegy: Tubyx!

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: egy szétdarabolt vízvezetéket rendbe hozni
Betöltés: LOAD „TUBYX!",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port)
Különlegesség: a játékot speciális szimbólumok segítik
Az elfoglalt blokkok száma: 25

Harcban a helikopterrel

COPTER-FIGHT

Itt az alkalom, hogy a 007-es ügynök, James Bond bőrébe bújva vívjon élethalálharcot egy ellenséges helikopterrel.

Harcához egyetlen felfegyverzett helikopter áll rendelkezésre. Küldetése akkor jár sikerrel, ha a játék végén több pontja lesz, mint ellenfelének. (Ebből az is következik, hogy ehhez a játékhoz partnert kell keresnie.) Töltse be és indítsa el a játékot:

```
LOAD „COPTER-FIGHT",8        <RETURN>
RUN                          <RETURN>
```

Indítás után várnia kell egy kicsit, a program először adatokat olvas be. Egy perc elteltével megjelenik az első szint. Ezután a játéksebességet kell közölnie (bebillentyűznie); ennek értéke 1 és 150 között változhat. Ha ezzel elégedetlen, akkor a sebességet a program 160. sorában módosíthatja.

Ha beállította a megfelelő értéket, megkezdődhet a harc. Ehhez nyomja meg a tűzgombot! Ön a zöld helikopterben ül, amelyet a 2-es portba kapcsolt botkormánnyal irányíthat.

Az első szinten egy város fölött zajlik az ütközet. Ha bajban van, elrejtőzhet a magas házfalak között. Nincs mitől félnie. Akkor sem esik kár a gépében, akkor sem zuhan le a földre, ha nekiütközik a házfalaknak.

Az a feladata, hogy lelője az ellenséges helikoptert. Lövéseit előre, hátra és lefelé adhatja le. Ha lefelé akar tüzelni, akkor úgy kell fordítania a helikopterét, hogy pontosan elölről lássa. Ha most megnyomja a tűzgombot, gépe a szükséges irányba adja le lövéseit. Találatait a számítógép figyelemmel kíséri: öt találatért 1 pont jár, s ha öt pontot szerez, eljut a következő szintre.

Itt az elővárosban folytatódik a harc. A két helikopter alatt páncélosok cirkálnak. Ezek lövik a helikoptereket, mégpedig mindig a felettük lévőt. A lövést a harckocsi ágyújának felvillanása jelzi. A lövés sorsát az égen szétrobbanó szilánkfelhő mutatja. Ügyesen kell manővereznie, hogy kikerülje a harckocsik tüzét; ellenkező esetben ellenfele kap értékes pontokat.

Ha eléri a harmadik szintet, akkor — a másik helikopterrel együtt — egy barlangba jut. Itt is leselkednek Önre veszélyek. A falakban lézerágyúk vannak, s ha ezek bármelyike eltalálja, ellenfele kap két pontot. A mozgó lézerágyúktól elszenvedett találat csak egy pontot ér, igaz, ellenfelének. Ügyeljen arra, hogy ne időzzön sokáig egy-egy ágyú előtt, különben egész lövéssorozatot kaphat. Ha falnak ütközik, ismét csak ellenfele lesz gazdagabb két ponttal. A falon egyébként lövésekkel üthet lyukat. A játék végén a három szinten szerzett pontok összeadódnak, s az lesz a győztes, aki többet gyűjtött belőlük.

Névjegy: Copter-Fight

Programtípus: harci játék
Játékcél: minél több pontot gyűjteni
Betöltés: LOAD „COPTER-FIGHT",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (1-es és 2-es port)
Különlegesség: a három szinten szerzett pontok összeadódnak
Az elfoglalt blokkok száma: 86

A gonosztevő nyomában

VERMINATOR

Az egész világ Önre figyel.
Veszélyes küldetést kell teljesítenie,
amelynek kimenetelétől egy egész város sorsa függ.
Fel kell kutatnia egy barlanglabirintust,
és ártalmatlanná kell tennie
egy veszélyes bűnözőt.

Egy megátalkodott gonosztevő sötét terveket kovácsol: a nagyváros ura akar lenni. A hatalom megszerzése érdekében radioaktív szemetet és bombákat rejtett el a házak alatt húzódó labirintusrendszerben. A városi tanács vezetője azonban kiszimatolt valamit, s Önt bízta meg azzal, hogy hatástalanítsa a bombákat, eltávolítsa a szemetet, és lefegyverezze a gengsztert.

Ne késlekedjék hát, töltse be és indítsa el a játékot:

```
LOAD „VERMINATOR",8          <RETURN>
RUN                          <RETURN>
```

Programstart után az 1-es portba kapcsolt botkormány jobbra, illetve balra döntésével állíthat a nehézségi fokozaton. A tűzgomb megnyomása után a labirintusban találja magát.

Küldetésének teljesítésében a Verminator nevű különleges harci páncélos segíti. Ez a jármű kétéltű: a földön éppenúgy előrejuthat, mint a levegőben. Ha a talajon gördíti, kerülje el az állandó meg-megállást és indítgatásokat; ez ugyanis megzavarja a páncélos navigációs rendszerét. Ha észreveszi, hogy járműve furcsán viselkedik, sürgősen szálljon fel vele, és ügyeskedjen a levegőben.

Ahhoz, hogy a Verminator repülni tudjon (botkormány felfelé), el kell érnie egy minimális magasságot, különben súrlódik a talajon. Elvileg bárhol leszállhat, csak a lejtők széleit kerülje el. Ha a lánctalp 2/3 része nem érintkezik a földdel, akkor a jármű felborul.

Kerülje a radioaktív talajt; ezt világos színéről ismerheti fel. Ne tévessze szem elől, hogy talajba csapódott lövedékei is sugárzóvá válnak.

A játék célja, hogy valamennyi bombát megtalálja, felszedje és magával vigye.

A képernyő alsó részén háromsoros kijelzést láthat. A DAMAGE azt mutatja, mennyire sérült meg páncélosa. A BONUS-nál azt láthatja, hány bombát kell még hatástalanítania, a TIME pedig figyelmezteti, ha kevés ideje van már hátra a bombák robbanásáig.

Sajnos a gonosztevő meglehetősen agyafúrt volt, így jó néhány kellemetlen meglepetésre számíthat a labirintusban. Olykor aknák hullanak alá, máskor lézersugár tüzébe kerül, s még rakétákkal is találkozhat. Ha sikerül közülük akár csak egyet is eltalálnia, szép számmal kaphat pontokat:

Bomba	500 pont
Rakéta	500 pont
Hulló akna	400 pont
Rakétakilövő	300 pont
Lézerkilövő	200 pont
Lebegő akna	50 pont

Ha egy szinten sikerrel átverekedte magát, ugyancsak jutalompontokat nyerhet. A játékot a <RUN/STOP> és a <RESTORE> billentyű lenyomásával állíthatja meg.

Névjegy: Verminator

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: hatástalanítani a játéktéren elhelyezett bombákat
Betöltés: LOAD „VERMINATOR",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (1-es port)
Különlegesség: kétéltű harci eszköz
Az elfoglalt blokkok száma: 52

Szuperlabda az energiablokkok ellen

CRILLION

Emlékszik még a legendássá vált számítógépes játékra, a Break outra? (Ha kiváncsi rá, gyűjteményünkben Block out címen megtalálja.) Egyszerű grafikája ellenére hihetetlen népszerűségre tett szert. Ütővel kell egy labdát téglafalra pattintani, s minden eltalált — s így megsemmisített — tégla a játékos pontjainak számát növeli. A Crillion ennek a játéknak egyik különleges változata.

Az örökzöld Break out új köntösben tért vissza, kihasználva a Commodore 64-es fantasztikus grafikus és hanglehetőségeit. A korábbi egyszerű játékot különféle ötletekkel fűszerezték, s megszületett a Crillion.

Valahol, több millió fényévnyire a Földtől, a rejtélyes Crillion bolygón szuperlabda rombolja az ellenséges energiablokkokat. Ha tudni akarja miként, töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „CRILLION",8	<RETURN>
RUN	<RETURN>

Néhány másodpercnyi türelmet még kérünk, ekkor kerül a gépbe a lemezen tárolt high-score lista.

A küzdelem, amely az 1-es szinten a legkönnyebb, az 1-es portba kapcsolt botkormány tűzgombjának megnyomásával indul. Vigyázzon, mert a botkormány fogantyújának elmozdítása négyesével növeli a szintek számát. Arra is gondoljon, hogy játék közben a botkormánnyal csak jobbra vagy balra lehet irányítani a labdát,

felfelé és lefelé szökdécseléséért a computer a felelős. A Break outtól eltérően ebben a játékban nincs ütő, a labdát a játékosnak kell irányítania.

A játéktér körös-körül zárt, a labda sehová sem tűnhet el. Éppen elég akadály leselkedik azonban rá, megnehezítve a viadalt. Halálcsapdák (halálfejekkel díszített kövek) várják, hogy nekik pattanjon, s porfelhővé változtathassák. Ilyenkor nem átallanak kacsintani is egyet. Olykor tömör téglafalak állják el az utat — semmi sem hatolhat át rajtuk. Hajlékonylemezre emlékeztető kövek is vannak a játéktérben — ezek elmozdíthatók. Jól gondolja meg, hova tolja őket, nehogy elzárja velük a labda útját.

Egy-egy szintről akkor juthat tovább, ha teljesen kitakarította, azaz minden megsemmisíthető követ eltüntetett. Ha úgy érzi, nincs kiút, nem tudja folytatni a játékot, a <RESTORE> billentyűvel „öngyilkosságot" követhet el, megsemmisítheti labdáját, s elölről kezdhet mindent.

Egy-egy szinten különböző színű kövek (energiablokkok) vannak. A labda ütése számukra csak akkor végzetes, ha színük megegyezik a labda színével. Ez utóbbit megváltoztathatja, ha a kiválasztott színű, fehér csillaggal jelölt kőhöz kormányozza a labdát.

A játékos minden szint teljesítése után jutalompontokat kap, s ha „időn belül" végzett, plusz pontokat is számol a gép.

Összesen 25 szinttel kell megbirkózni, s biztos lehet abban, hogy egyik szint nehezebb mint a másik. Ha az összes követ lebombázta, véget ér a játék. Ha elég sok pontot összegyűjtött, feliratkozhat a „Top 8"-ra, a high-score listára. Minthogy ezt a listát a program tárolja, teljesítménye megőrizhető az utókor számára!

Névjegy: Crillion

Programtípus: 25 szintes ügyességi játék
Játékcél: egy szint valamennyi kövét mozgó labdával eltalálni
Betöltés: LOAD „CRILLION",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (1-es port)
Különlegesség: lemezen tárolt high-score lista, amely programindításkor betöltődik
Az elfoglalt blokkok száma: 45

Repül az űrlabda

ULTRA-SMASH

Mivel töltsék idejüket az űrhajósok valahol a naprendszer peremén, ha még a rádiókapcsolat is megszakadt a Földdel? Játszhatnak mondjuk egy izgalmas űrlabda-bajnokságot.

Ha egyedül lenne, nosza, kerítsen partnert! Ezt a játékot ugyanis ketten, két botkormánnyal játszhatják.

Töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „ULTRA-SMASH",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

Ne lepődjön meg, ha néhány másodpercig villog a kép, s csak ezután tűnik fel a játék címe. A hiba nem az Ön készülékében van! Nyomja meg a tűzgombot. Ennek hatására megjelenik a játéktér. A képernyő két oldalán egy-egy kapu mozog föl s alá. Ha pontot akar szerezni, akkor ide kell beletalálnia a labdával. Hiába is próbálkozik, ezeket a vándorló kapukat nem rendszabályozhatja botkormányával.

A játékteret egy piros erővonal két térfélre osztja. Mindkét csapat két játékosból, pontosabban két, színes űrruhába bújtatott, sisakos űrhajósból áll. Az egyik csapat fehér, a másik pedig zöld ruhát visel.

Mindig az a térfél aktív, azaz csakis ott lehet a játékosokat mozgatni, ahol a labda van. Az űrhajósok mozgása a botkormányokkal irányítható.

A játékosoknak saját térfelükön kell megszerezniük a labdát. Ha valamelyiküknek sikerül megkaparintania, akkor két és fél másodperces gondolkodási időt kap. Ezalatt kell eldöntenie, átadja-e társának a labdát, vagy inkább kapura lő. Sípoló hang jelzi,

ha kifutott a gondolkodási időből. Ilyenkor kár kapkodni, a labdát ugyanis újra bedobja a számítógép.

Ha valamelyik űrhajós megszerzi a labdát, sugárhajtóműve automatikusan kikapcsol. A játékfigura ezek után nem tud mozogni, csupán a labdát hajíthatja el. Erre a tűzgomb megnyomásával lehet rávenni. A labda abba az irányba repül, amerre a botkormány fogantyúját billentjük.

A piros erőtérnek, azaz a választóvonalnak különlegessége is van: ha a labda nem pontosan vízszintesen repül át felette, akkor azt oldalra eltéríti.

Az a csapat lesz a győztes, amelyik az előre beállított hétperces játékidő alatt a legtöbb gólt szerzi. A képernyő jobb oldalán látható, hányszor találták el a zöldek, és hányszor a fehérek a kaput, s a még rendelkezésre álló idő is szemügyre vehető. Az alsó kis labda színváltoztatással mutatja, hogy éppen melyik csapat birtokolja az igazi labdát.

Névjegy: Ultra-Smash

Programtípus: sci-fi sportjáték
Játékcél: saját térfélen elkapni a labdát, és azt az ellenfél kapujába juttatni
Betöltés: LOAD „ULTRA-SMASH",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: két botkormány (1-es és 2-es port)
Különlegesség: a labda csak akkor repül jó irányba, ha vízszintesen szeli át a piros erővonalat
Az elfoglalt blokkok száma: 30

Párbaj a pavilonban

SAMURAI

Szemtől szemben állnak egymással.
Kardjaik megvillannak
a felhők mögül kibukkanó hold fényében.
Vajon melyikük lesz a győztes?

Hakido, a császár hű alattvalója becsületét védi. Ellenfele, Toshiro elterjesztette róla, hogy áruló: egyezséget kötött a hegyekben portyázó felkelőkkel, a császár hatalmának megdöntésére. Hakido, hogy lemossa a becsületén esett foltot, párbajra hívja ki a rágalmazót: ember ember ellen, kard kard ellen. A párbajra a császári palota melletti pavilonban kerül sor, pontban éjfélkor.

Hogy a harc megkezdődhessen, töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „SAMURAI",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

A címkép megjelenése után nyomja meg az <S> billentyűt, s máris Távol-Keleten találja magát.

A két szamuráj szemben áll egymással. A fehér ruhás harcost a 2-es portba kötött botkormánnyal, a piros ruhást pedig az 1-es portba kapcsolttal irányíthatja. Ebből már nyilvánvaló, hogy ehhez a játékhoz partnert is kell keresnie.

Mindkét szamurájnak van kardja és öt dobócsillaga. Táblázatunkban megtalálhatja a harcos mozgatásának és a fegyverek bevetésének mikéntjét.

A harc bármelyik billentyű lenyomása után megkezdődik. A képernyő jobb oldala mutatja a két harcos energiatartalékát. Minden ellenséges ütés csökkenti ezt. Az a játékos győz, aki annyiszor eltalálja ellenfelét, hogy annak végül elfogy az energiája.

A számítógép a „Winner” felirattal üdvözli a győztest. Az <F1> lenyomásával újabb párbaj részesévé válhat.

Ha nyerni akar, akkor ügyesen kell bánnia a botkormánnyal, és lehetőség szerint kerülnie kell a szükségtelen érintkezést ellenfelével.

Reméljük, sikerül visszaszereznie a becsületét, kedves szamuráj! Ehhez éles kardot és sok-sok energiatartalékot kívánunk!

A harcosok mozgatása

Botkormány	Mozgás
felfelé	ugrás
lefelé	hárítás a karddal
balra	mozgás hátra
jobbra	mozgás előre
balról felfelé	a dobócsillag elhajítása
balról lefelé	védekezés
jobbról felfelé	ütés a karddal
jobbról lefelé	rúgás a lábbal

Névjegy: Samurai

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: ütésekkel, vágásokkal elfogyasztani az ellenség energiatartalékát
Betöltés: LOAD „SAMURAI”,8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: két botkormány (1-es és 2-es port)
Különlegesség: élethű mozgások
Az elfoglalt blokkok száma: 22

Csontok után kutatva

RACE OF THE BONES

Hosszú, gyümölcsöző életút után
nyugdíjba vonul a varázslómester.
Hogy megérdemelt pihenését semmi se zavarja,
meg kell találnia utódját.
Talán éppen Ön lesz az?

Annak érdekében, hogy a méltó utódot megtalálja, ravasz feladatokat eszelt ki az agg mester. Csontokat rejtett el kísérteties termekben és sírboltokban, többek között az „Ördög trónteremében" és a „Paradicsom előkertjében". A varázslómesteri címnek két várományosa van, nekik kell megküzdeniük egymással. Ha Ön részt venne ebben a viadalban, töltse be és indítsa el a játékot:

```
LOAD „BONES LADER",8       <RETURN>
RUN                        <RETURN>
```

A küzdelemben minél több csontot kell összegyűjtenie, sőt meg is kell vívnia egy másik résztvevővel, mihelyt találkoznak egy sírboltban. Tíz találatig mérkőzhetnek.

A kissé hátborzongató történet ellenére ez a játék igazán békés, amit már csak az is bizonyít, hogy a párbaj eszköze nem kés, kard vagy pisztoly, hanem — és most tessék megkapaszkodni! — közönséges tojás. Ezek után valószínűleg abban sem talál semmi meglepőt, hogy az, akit eltalálnak, nem esik össze, nem porlad el, hanem tükörtojássá változik.

Mindebből az is következik, hogy a játékhoz partnert kell keresnie. Természetesen egyedül is játszhat, de bajban lesz, ha párbajra kerül majd sor.

A tojásokkal pontosan úgy kell dobálózni, ahogy a harci játékokban lőnek: meg kell nyomni a tűzgombot, miközben a 2-es (illetve 1-es) portba kapcsolt botkormány fogantyúját a megfelelő irányba elmozdítja. A tojások csakis akkor repülnek jó irányba, ha a tűzgombot elég sokáig lenyomva tartja, s a fogantyú helyzetén sem változtat. Ellenkező esetben a program azt hiszi, hogy a játékos menekülni akar, és nem hajtja végre a tojáshajítást. Minden támadásnál számítani kell arra, hogy ellenfele is eltalálhatja.

A találatokért pontokat számít fel a computer. Ez pedig azt jelenti, hogy ha a csontgyűjtésben netalán nem is jeleskedett (adott időn belül nem szedte fel mind a húsz csontot), nem kell még elkeserednie, a párharcban ugyanis mindent jóvátehet.

Ne lepődjön meg, ha a játékterek (szintek) olykor ismétlődnek, a végén ugyanis rá fog jönni, hogy erre is szükség volt az izgalom fokozásához.

Névjegy: Race of the Bones

Programtípus: ügyességi/lövöldözős játék
Játékcél: csontok felszedésével és az ellenfél eltalálásával pontokat gyűjteni
Betöltés: LOAD „BONES LADER",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es és 1-es port)
Különlegesség: ismétlődő szintek
Az elfoglalt blokkok száma: 52

Munkában a pontzabáló

DASHER

Vegyen némi ötletet a jól ismert Lode Runnerből, fűszerezze a Pac Man különlegességeivel, s máris kezében a Dasher receptje.

Hajrá joystick-akrobaták: a Dasher ügyességi játék a javából. Irányításához helyezze a botkormányt a 2-es portba. Betöltés után indíthatja a játékot:

```
LOAD „DASHER",8          <RETURN>
RUN                      <RETURN>
```

Indítás után mintegy fél percet még várnia kell, hogy a címkép megjelenjék. A képernyőn barna falak és fehér létrák tűnnek fel. Botkormánya segítségével kis figurát (dashert, magyarul: rámenős emberkét) mozgathat: jobbra vagy balra, fel és le a létrákon.

A falakon étvágygerjesztő pontocskák piroslanak. Nem véletlen, hogy az emberke ész nélkül falja ezeket. Ha valamennyi pontocskát elfogyasztotta, akkor újabb szintre jut, miközben egy további élettel gazdagodik.

Arról, hogy a játék mégse legyen túl egyszerű, ravasz szellemek gondoskodnak. Ezek a gonosz kis lények fejükbe vették, hogy mindenáron megakadályozzák Önt a pontszerzésben. Ehhez nem átallanak veszélyes eszközöket is igénybe venni, s olykor-olykor még lőnek is. Még szerencse, hogy emberkéjét védőpajzs óvja. Sajnos ez a pajzs sem sérthetetlen, minden találatnál, érintésnél károsodik. Ha végleg eltűnik, elveszíti egyik életét. Ne legyen könnyelmű, mindössze öt rámenős emberke áll rendelkezésére.

Védőpajzsát megerősítheti, ha a botkormány tűzgombjának bevetésével Ön is eltalálja a szellemeket. Minden leterített szellemért öt pont jár, a felfalt pontocskákért pedig 3—3 pontot kap.

A játék különlegessége a beépített szerkesztő. Segítségével olyan játékteret készíthet magának, amilyet csak akar. Ahhoz, hogy szerkesztő üzemmódba jusson, az <E> billentyűt kell megnyomnia. Ezután a megfelelő szám beütésével azt kell megadnia, melyik szinten szeretne saját játékteret építeni. Egy szinthez természetesen csak egyféle játéktér tartozhat.

Az érdemi munka csak most következik! Először válassza ki azt a jelet, amely figuráját képviseli majd. A szerkesztéshez az alábbi billentyűket használhatja:

<1> — üres rész; <2> — fal; <3> — pontocska; <4> — létra;
<E> — kurzor fel; <X> — kurzor le; <S> — kurzor balra;
<D> — kurzor jobbra; <C> — a játéktér törlése;
<Q> — a játéktér tárolása, kilépés a szerkesztő üzemmódból.

Mindebből már az is következik, hogy szerkesztés közben hatástalanok a kurzorgombok, szerepüket más billentyűk veszik át. Nem is hiszi, milyen nagyszerű, hogy bizonyos mozgásokhoz nem kell két billentyűt nyomogatnia (<SHIFT> + <kurzor>), hanem egyetlen billentyű leütésével is eléri a kívánt hatást.

A szellemek 1-től 5-ig számozott sprite-ok, a kis figura száma pedig a 6-os. Ha szellemet vagy a figuráját kívánja a játéktéren elhelyezni, akkor nyomja meg a <SHIFT> billentyűt és a megfelelő sprite számát.

Van, aki úgy véli, hogy az új játéktér felépítése még az „igazi" játéknál is remekebb szórakozás. Lehet benne valami, hiszen ilyenkor határtalanul szárnyalhat a képzelet. A legjobb, ha rögvest kipróbálja Ön is!

FIGYELEM! A Hypraload gyorsbetöltő programot a Dasher esetében nem használhatja!

Névjegy: Dasher

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: összegyűjteni a játéktérben lévő piros pontocskákat, s kivédeni a szellemek támadását
Betöltés: LOAD „DASHER",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port)
Különlegesség: beépített szerkesztő
Az elfoglalt blokkok száma: 126

A fekete arany bűvöletében

OIL CHALLENGE

Távirat érkezett az Egyesült Államokból:
dúsgazdag nagybátyja
egy parlagon heverő olajmezőt hagyott Önre.
A fekete arany csak arra vár,
hogy kibányásszák a föld mélyéből.

Az ügyvédnél az is kiderült, hogy a nagybácsi jóvoltából a technika legmodernebb eszközeivel felszerelt olajfúró-berendezésnek, az Oil Challenge-nek is tulajdonosa lett. Kezdje hát a bányászatot! Töltse be és indítsa el a programot:

LOAD „OIL CHALLENGE",8	<RETURN>
RUN	<RETURN>

A programstart után megjelenik a címkép az aktuális sikerlistával. A 2-es portba kapcsolt botkormány tűzgombjának lenyomása után kezdődhet a fúrás. A fogantyú balra, illetve jobbra mozgatásával négy nehézségi fokozat közül választhat, s döntését a tűzgombbal fogadtathatja el:

WHOOPEE!	(nagyon nehéz);
SNAPPY	(valamivel könnyebb);
PREMIUM	(kezdőknek);
UNLEADED	(kifejezetten könnyű).

Az olajat egy mozgatható fúrószerkezettel ellátott kitermelő-berendezéssel kell a felszínre hozni. A képernyőn metszetben láthatja a bányát. Játékfigurájával felfelé, lefelé, jobbra és balra mehet, miközben az alagutakban gyűjtheti a pontokat.

A fúróberendezés vezetéke minden megtett lépéssel hosszabb lesz. A gond csak az, hogy ijesztő szörnyetegek, idegen járművek cirkálnak a barlang járataiban, s mi több, még egy bomba is feltűnik. Óvakodjék attól, hogy ezek megérintsék a vezetéket, mert akkor a három életéből egyet elveszít. Szerencsés esetben viszont serleggel ütközik össze, s pontszáma 250-nel növekszik.

Ha az ellenség megszorítaná, akkor a Power-Ponttól (négyszög mozgó körrel) várhat segítséget. Ha ehhez hozzáér, megnyugodva láthatja, hogy ellenfelei lelassulnak, s eltűnik a játéktéren lévő bomba. Siessen a megmaradt olajpontok begyűjtésével, az ellenség „tehetetlensége" ugyanis nem tart sokáig.

A botkormánnyal négy irányban lehet mozogni, s a kis fej nyomot hagy maga után. Ha visszafelé szeretne menni, akkor még a tűzgombot is le kell nyomnia.

A sikerlista nem tíz vagy húsz, hanem száz bejegyzésnek ad helyet. A „high-score" minden játék után elraktározható.

A sikeres akciókért az alábbi pontokat számítja fel a gép:

Olajpont	3
Power-Pont	80
Serleg	250
Ellenség	3–30

Ha egy szintet a megadott időn belül kiürít, akkor a megmaradó pontszám a számlájához adódik.

Életei számát a képernyő bal felső részén láthatja. Egyet elveszít, ha:
— fejjel megérinti a bombát;
— egy ellenség (kivéve a bombát és a serleget) megérinti a vezetéket (nem a fejrészt!);
— lejár az idő.

Ha lejár az idő, akkor a vezeték többször is felvillan. A játékfigura visszahúzódik a tartályhoz. Ha ez volt az utolsó élete, akkor megjelenik a GAME OVER felirat. Nyomja meg a tűzgombot! Ha az elért eredménnyel bejutott a legjobb száz közé, a számítógép felkéri neve bebillentyűzésére (ez legfeljebb 14 jel lehet). Nyomja meg a <RETURN>-t, és a sikerlista tárolódik (előtte természetesen törlődik a régi sorrend). Ezek után új címkép tűnik fel, s ismét kezdődhet a pontvadászat.

Ha egy szinten valamennyi olajpontot időben összegyűjtött (a Power-Pontot nem kell felvennie), megjelenik a GET READY felirat, majd egy új szint. A tizedik szint (9-es szám) után újra indul a játék, csakhogy az eddigieknél gyorsabb ellenfelekkel.

A szünet funkció akkor lép életbe, ha lenyomja a <RUN/STOP> billentyűt. A játékot a tűzgomb lenyomásával lehet folytatni. Ha szünet üzemmódban felfelé nyomja a botkormányt, véget ér a játék.

Ha nem tetszenek a játéktér képei, szerkesszen újabbakat! Ebben a beépített szerkesztő segít, amelyet a kezdeti menüből lehet előhívni, mégpedig az <E> billentyű leütésével. A későbbiekben is billentyűkről adhatja be parancsait.

A játéknak négy különböző háttérgrafikája van. A képeket többféle szimbólum (vízcsap, ház, kő, korlát) színesítheti. A következő billentyűk közül válogathat (a szerkesztő automatikusan beállítja a megfelelő színeket):

Háttérgrafikák

<1>	1-es talaj, barna, laza talaj
<2>	2-es talaj, rózsaszín, agyagos talaj
<3>	3-as talaj, szürke, masszív talaj
<4>	4-es talaj, világosszürke csőrendszer

Ha a billentyűket a <SHIFT>-tel együtt nyomja le, akkor a szerkesztő — a kurzorpozíciótól kezdve egészen a jobb alsó sarokig — ezzel a grafikával tölti ki a képernyőt. Talajmintánként (1—4) három különböző grafikus szimbólum áll rendelkezésre, elosztásukról a számítógép gondoskodik.

Szimbólumok

<SPACE>	barlangjárat
<5>	olajpont
<6>	Power-Pont
<7>	támasz a földben
<8>	vízszintes vízcsap
<9>	ház (4 grafikus szimbólum)
<0>	domborodás
<Z>	vízszintes út a föld alatt; 1. rész
<X>	vízszintes út a föld alatt; 2. rész
<D>	humuszhalom
<£>	támasz, vízszintes közbenső résszel
<+>	a kapcsolórész támasza
<–>	a merőleges tartó támasza
<R>	cső, merőlegesen a földhöz

<E>	földrés (1)
<H>	merőleges vízcsap
<,>	a vízszintes korlát bal oldali vége
<.>	a vízszintes korlát középső része
</>	a vízszintes korlát jobb oldali vége
<V>	vezetékvastagodás
<I>	kő

A játékfigura nem mehet át ezeken a jeleken, kivéve az olajpontokat, a PowerPontot és az üres helyeket. Saját képek kialakításakor ügyeljen arra, hogy minden olajpontot elérhessen a játékmezőn.

A szerkesztő használatakor a kurzort a kurzorbillentyűkkel mozgathatja. A további vezérlőbillentyűk a következők:

<T> — a képek vizsgálata. Megjelenik a játékfigura a mozgatható botkormánnyal. Az esetleg fellépő ellenség hatástalan marad.

<RUN/STOP> — a szerkesztő üzemmód befejezése. A képernyőn lévő kép nem tárolódik.

<G> — az ellenség helyzetének rögzítése. Ezzel határozhatja meg, hogy a „szel

<S> — képtárolás a RAM-ban. A program megkérdezi, melyik pozíciót tárolja. Válasz: <0>—<9> vagy <RUN/STOP>.

Ha az <L> vagy az <S> billentyűt a <SHIFT>-tel együtt nyomja le, akkor a program egy stage-t, azaz tíz képből álló komplett tételt tölt be vagy tárol. Egy lemezoldalon maximálisan 26 stage lehet, amelyeket A-tól Z-ig jelölhet (állománynevek: OIL.STAGE A, OIL.STAGE B...). A betöltés után az <L> billentyűvel lehet a képernyőre hozni a képet.

Névjegy: Oil Challenge

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: adott időn belül az összes olajpont begyűjtése
Betöltés: LOAD „OIL CHALLENGE",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Különlegesség: beépített képszerkesztő
Az elfoglalt blokkok száma: 187

Atomriadó a föld alatt

UNDERCOVER ZONE

Reménytelennek tűnik a föld alatti atomkísérleti laboratóriumban rekedt kutatók helyzete. Kizárólag Ön mentheti meg őket.

Ma már bánják a kutatók, hogy annak idején nem semmisítették meg a veszedelmes, kristályos uránt tartalmazó hordókat, hanem az intézet alatt fekvő szerteágazó barlangrendszerben rejtették el őket. A radioaktív anyag ugyanis sugárzással fenyeget. A kormányzat Önt bízta meg azzal, hogy hipermodern helikopterével a katasztrófa sújtotta terület fölé repüljön, s megmentse a bentrekedteket. Töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „UNDERCOVER ZONE",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

Feltűnik a főmenü, amelyből a megfelelő betűk beütésével hívhatók az egyes funkciók:

a játék kezdése: <B>; a szint töltése: <L>; a szint szerkesztése: <E>; a szint tárolása: <S>; a szint törlése: <C>; a játék befejezése: <V>.

A <RUN/STOP> billentyű lenyomásával bármelyik funkcióból visszatérhet a főmenübe.

Ha megnyomja a <B> gombot, akkor feltűnik a föld alatti folyosórendszer, közepén a helikopterrel. Kellemes aláfestő zenét is hall, ám ha ez idegesítené, akkor a <CTRL> billentyűvel kikapcsolhatja, a <balra mutató nyíl>-lal pedig visszaállíthatja.

Helikopterén minireaktor is található, amelynek szüksége van az uránra, hiszen ez a hajtóanyaga. Az idő kétszeresen is szorítja: a bentrekedtek félnek a sugárhaláltól, az urán megtalálása pedig még azért is fontos, nehogy lezuhanjon a helikoptere.

A szerteágazó barlangrendszerben korlátok, mozgó zárak és mentőliftek akadályozzák, illetve segítik az előrejutást. A legtöbb korlátot és zárat rakétáival tudja megsemmisíteni. Figyeljen arra, hogy helikoptere minél kevesebbszer ütközzön a falakkal. Az ütközések során egyre jobban elvékonyodik páncélzata, s végül a legváratlanabb pillanatban szétrobban a helikoptere. Ilyenkor a <SPACE> billentyű megnyomásával újabb mentőjármű birtokosa lesz.

Ha túl szűknek, túl szerteágazónak érzi a föld alatti labirintust, nosza, kreáljon magának másikat! Ehhez vissza kell térnie a főmenübe (<RUN/STOP>), majd meg kell nyomnia az <E> billentyűt. A játéktér közepén kurzorkeresztet talál, amelyet a botkormánnyal tetszés szerinti helyzetbe vihet. Ha ez a kereszt nem tetszik, s inkább egy helikopterrel szerkesztene, nyomja le a <–> gombot, s máris megjelenik egy ilyen sprite. A <+> billentyű lenyomása után újra a kurzorkereszt tűnik fel.

Táblázatunkban láthatja, miként, milyen billentyűkkel szerkeszthet az egyes szinteken. Ha végzett a szerkesztéssel, nyomja meg a <RUN/STOP> billentyűt, s ismét a főmenüben találja magát. A megváltoztatott játékteret lemezen tárolhatja.

Szintszerkesztés

<I>,<J>	téglák
<SHIFT>+<A>,<S>,<D>,<F>,<G>,<H>,<J>	különböző téglák
<A>	urántartály
<B>,<£>,<E>	mozgó akadályok
<F>,<G>,<H>	mozgó hengerek
<SHIFT>+<J>	rombolható falak
<@>	üres részek

Névjegy: Undercover Zone

Programtípus: akció/ügyességi játék
Játékcél: megtalálni és ártalmatlanná tenni az urántartályokat
Betöltés: LOAD „UNDERCOVER ZONE",8
Indítás: Betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port)
Különlegesség: beépített szerkesztő
Az elfoglalt blokkok száma: 52

Indy a kincs nyomában

CAVE RAID

Éjszakai sötétség veszi körül
kedves ismerősünket, a híres régészt,
dr. Frank Jonest alias Indiana Jonest.
Az inkák temploma alatt szétágazó labirintusban
tévesztett irányt.
Segítsen neki, hogy megtalálja az elrejtett aranyat!

Indiana Jones egy öreg indiántól kapta a térképet. Az aggastyán még azt a helyet is megmutatta, ahol az inkák elrejtették legendás kincseiket. Indiana Jonesnak nem kis bátorságába került, hogy az inka templom egyik kőlapját eltolva lejusson a föld alá, a szerteágazó labirintusba. Mindössze egy fáklya és a térkép áll rendelkezésére, így tapogatózik előre, lépésről lépésre a félelmetes boltozatok alatt.

Ha segíteni akar neki, töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „CAVE RAID",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

A képernyőn menü jelenik meg, amelynek választási lehetőségei többek között a beépített térfélszerkesztővel kapcsolatosak. (Erről később részletesen is olvashat.) A <0>—<9> billentyűkkel kiválaszthatja, hogy melyik szintről indul. A játék nehézségi foka a könnyűtől (<A>) a nagyon nehézig (<D>) változtatható.

Tegye a botkormányt a 2-es portba, és a tűzgomb megnyomása után kezdődhet a játék.

A tíz szint mindegyike kincsesládát rejt, amelyet Indiana Jonesnak meg kell találnia. Számos veszély leselkedik rá: denevérek, halálfejek, tőrök és lándzsák állják útját. Ha valamelyikkel összeütközik, elveszíti egy életét. (Vigyázzon Indyre, „csupán"

öt élete van!) Hogy mennyit sikerült megőriznie, azt a játéktér felső részén láthatja. Ha egy szinten sikeresen átjutott, régésztársa kap egy további életet.

Ha minden reményét elvesztette, és tovább nem boldogul, nyomja meg az <F1> billentyűt. Máris visszajött a címkép. Ha nem ennyire reménytelen a helyzet, de pihenni szeretne, akkor a <SHIFT> lenyomása után szusszanhat egy kicsit.

A Cave Raid különlegessége a beépített játéktérszerkesztő, amelyet a főmenüből választhat ki, ha megnyomja az <F5> billentyűt. A szerkesztőkurzor a kurzorbillentyűvel irányítható. Az <F5> és <F7> billentyűvel kapcsolgathat a szétágazások között. Az alsó két képernyősorral viszont a térfélrészek közül válogathat. Válassza ki a szerkesztőkurzorral a megfelelő játékrészt, és nyomja meg az <A> billentyűt. Mozgassa a kurzort felfelé, amíg el nem éri a kiválasztott mintát. Az <S> lenyomása után ez a minta az elképzelt helyre kerül. A <SPACE>-szel térféldarabkákat lehet eltüntetni, a <SHIFT> + <CLR/HOME> pedig „kitakarítja" a képernyőt.

Új szintek kialakításakor ügyeljen arra, hogy a figura csak négy képernyősornyit eshet lefelé. Vízszintes mozgása is korlátozott: csupán három hasábbal tud jobbra, illetve balra ugrani. Erre az akadályok kiosztásánál is gondoljon. Minden egyes képen kell lennie egy kiindulási pontnak (villogó S) és egy kincsesládának.

Ha elégedett a szerkesztés eredményével, az <F3> megnyomásával az adott szint képét lemezre viheti. A szerkesztő üzemmódból az <F1> billentyűvel léphet ki.

Névjegy: Cave Raid

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: keresztülmenni egy föld alatti labirintuson, és összegyűjteni az elrejtett kincsesládákat
Betöltés: LOAD „CAVE RAID",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port)
Különlegesség: beépített játéktérszerkesztő
Az elfoglalt blokkok száma: 68

A bűvös téglalap

THINK TWICE!

Ha kedveli a híres Rubik-kockát,
netalán sikerrel kirakosgatja az egyszínű oldalakat,
akkor ebben a játékban is örömét leli majd.

A feladat egyszerű: két játékosnak — egymástól függetlenül — vissza kell állítania a számítógép által megkevert mintát. A „bűvös téglalap" 9 sorból és 8 oszlopból áll, s az apró négyzetek színes hatszögeket tartalmaznak. Kiindulási állapotban az oszlopok azonos színűek, összesen tehát nyolc szín jelenik meg a képernyőn. Töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „THINK TWICE!",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

Feltűnik a címkép, s az alsó képernyősorba beúszik a játék német nyelvű leírása. Háromféle játékmód közül választhat, valamennyit az <M> billentyű megnyomásával hívhatja be. Az 1-es játékmódhoz egyszer nyomja meg az <M>-et. Ilyenkor a téglalap legalsó sora üres (szürke), a második sor jobb és bal oldalán pedig egy-egy nyilacskát lát. Azokat a sorokat tudja majd mozgatni, amelyekre ezek a nyilak rámutatnak. Az 1-es játékmódban egyébként csak a 2—8. sorok engedelmeskednek. A sorok és az oszlopok mozgatásához a 2-es portba kapcsolt botkormányt használhatja (partneréét természetesen az 1-es portba kell kötni). Ha jobbra húzza a botkormányt, akkor a sor jobbfelé fut el (mintha egy henger körül szaladna), ha viszont balra dönti, akkor a sor is az ellenkező irányba mozog. A tűzgomb megnyomásakor a nyilak az oszlopok fölé ugranak; ez utóbbiakat a joystick fel-, illetve lefelé mozgatásával lehet változtatni.

Ha a 2-es játékmódba szeretne eljutni, akkor kétszer kell megnyomnia az <M> gombot. Ekkor valamennyi kis négyzet (8 · 9 = 72) kitöltött, és minden sort, illetve oszlopot korlátozás nélkül futtathat.

Ha háromszor nyomja meg az <M>-et, a 3-as játékmódba jut. A téglalap képe olyan lesz, mint az 1-es játékmódban, csakhogy a nyilak az első sor szélén állnak. Ebben az esetben is bármelyik sor vagy oszlop elforgatható.

Felül azt láthatja, hogy a számítógép hány lépésben keveri össze a rendezett négyzetet. Ez kezdetben 10 lépés. Ha sokallja vagy kevesli, változtathat rajta, bár öt lépésnél kevesebbet nem lehet beállítani. (A változtatás mikéntjét táblázatunk tartalmazza.)

Miután a számítógép kellő rendetlenséget csinált (ha lassúnak találja a ténykedését, akkor a <SHIFT> billentyűvel noszogathatja), nyomja meg a <RETURN>-t, s kezdődhet a játék. A négyzet fölött digitális óra figyelmezteti az idő múlására. Partnerének téglalapja is úgy lett összekeverve, mint az Öné, így azon vetélkedhetnek, melyikük birkózik meg hamarabb a visszarendezési feladattal.

Ha új játékot kezdene, nyomja meg a <C=> és a <RUN/STOP> billentyűt: ezzel visszaállíthatja a kiindulási állapotot.

A keverési lépések számának változtatása

Botkormány	Billentyű	Hatás
Jobbra	<+>	1-gyel növeli
Előre	<SHIFT>+<+>	10-zel növeli
Balra	<–>	1-gyel csökkenti
Hátra	<SHIFT>+<->	10-zel csökkenti

Névjegy: Think Twice!

Programtípus: puzzle-játék
Játékcél: visszaállítani egy megkevert mintát az eredeti helyzetébe
Betöltés: LOAD „THINK TWICE!",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (1-es és 2-es port)
Különlegesség: a <C=> és a <RUN/STOP> lenyomásakor új játék indul
Az elfoglalt blokkok száma: 19

Harc a hegy belsejében

URAL

Nemcsak ügyességre,
hanem stratégiai áttekintőképességre is szüksége van annak,
aki profi akar lenni ebben a játékban.
S az sem baj, ha bátor is,
hiszen az Urál hegység félelmetes sűrűjében kell
élethalálharcot vívnia.

Két ellenséges csapat találkozik, valahol a meszi Urál hegység sűrűjében. Céljuk, hogy elfoglalják a másik táborát. Újfajta harci módszereket alkalmaznak: a harcosok, akiket rakétákból lőnek ki, ejtőernyők segítségével érnek talajt. Tüzelhetnek is egymásra, hiszen a tét: élet vagy halál. Mindkét csapat birtokában veszélyes fegyverek is vannak. Felkészült az ütközetre? Akkor rajta!

LOAD „URAL",8,1 <RETURN>
RUN <RETURN>

(Figyelem! A program betöltésekor a 8-as perifériaszám után az 1-es parancsszámot is be kell billentyűzni, különben nem indul a játék!)

A programindítás automatikus: pillanatok alatt feltűnik a játék címe. Miközben a program betöltődik, a képernyő alján lévő pontok egyre fogynak, s a meghajtó piros lámpácskája idegesítően pislog. Amikor eltűnnek a pontocskák, beúszik a címkép, s igazán profi muzsika szólal meg. A képernyő alsó részén angolul elolvasható a játék lényege.

A címképben a főmenü is megtalálható, a menüpontok között az 1-es vagy a 2-es portba kapcsolt botkormány előre-, illetve hátrahúzásával választhat. Választását (az adott menüpont kivilágosodik) a tűzgomb lenyomásával nyugtázhatja.

1. Instruction (útbaigazítás)

Ez a menüpont részletes, angol nyelvű tájékoztatást ad, négy képernyőoldalon keresztül. Lapozni a tűzgombbal lehet.

2. Change Datas (adatok megváltoztatása)

Ezzel a menüponttal megváltoztathatja a játék néhány paraméterét. Ezek az almenüben tűnnek fel. Kiválasztásukhoz jobbra, illetve balra, megváltoztatásukhoz pedig előre vagy hátra kell mozgatni a botkormányt. Az almenü pontjai az alábbiak:

Time (idő) — a játékidő Br-ben (1 Br = kb. 0,68 s);

Period (periódus) — az ugró harcosok kilövési sűrűsége Br-ben;

Computer (számítógép) — választhatja a C64-es vagy a C128-as üzemmódot;

Sound (hang) — a játék háttérzaja (zene, hanghatások és csend);

Colour (szín) — megváltoztathatja az ugró harcos színét (világoskék vagy sárga);

Language (nyelv) — a játék kezdetén felvillanó üdvözlés nyelve (magyar is lehet!).

A tűzgomb ismételt lenyomásával visszatérhet a főmenübe.

3. High-score (sikerlista)

A képernyőn a legjobb játékosok nevét tartalmazó lista villan fel.

4. Start game (a játék indítása)

Végre megkezdődhet az igazi küzdelem. Először billentyűzze be a játékban résztvevők nevét. Mindkét név beadása után meg kell nyomni a <RETURN> billentyűt. Ha nincs partnere, akkor a computer ellen is játszhat, de ilyenkor meg kell adnia számítógépe típusát. A computer ezután üdvözli Önt, mégpedig az almenüben kiválasztott nyelven.

Most már végre helyben van, az Urál hegységben. A felső képernyőkeretben a játékhoz szükséges legfontosabb információkat láthatja. Bal és jobb oldalon mindkét játékos számára egy-egy ágyú áll rendelkezésre, ebből lehet kilőni az ugró harcosokat. A játék célja: a lehető legtöbb harcost eljuttatni az ellenség táborába.

Az ágyúból kilőtt harcosok röppályája két változótól függ:

— az ágyúcső szögétől (a botkormány felfelé, illetve lefelé mozgatásával állítható),

— a lövés erejétől (a botkormány jobbra vagy balra mozgatása szabályozza).

Ahhoz, hogy ugró harcosa biztosan talajt érjen, még a repülés közben ki kell nyitnia ejtőernyőjét. Ehhez mozgassa felfelé a botkormány fogantyúját. Itt valóban

ügyeskednie kell, hiszen ha az ernyő nem nyílik, vagy túl későn próbálja kinyitni, harcosa elpusztul földet éréskor. Ha viszont sértetlenül landolt, menetelni kezd az ellenséges tábor felé.

A harcban néhány különleges fegyvert is igénybe vehet. A csodafegyvert akkor kell bevetni, ha két szemben álló harcos találkozik egymással. A fegyverrel elpusztítható az ellenség.

E különleges harci eszköz használatához húzza jobbra a botkormány fogantyúját. A lövés ereje először a maximumig szalad, majd villogni kezd az ágyú, végül aktiválódik a csodafegyver (ezt egyébként a képernyő felső részén levő emberke villogása is mutatja.) Egyszerre csak egy játékos használhatja csodafegyverét. Ha a másik is megpróbálná, akkor kis emberkéjének piros színe figyelmeztetné: most nem teheti! Bánjon csínján a csodafegyverrel, mert csak néhány áll belőle rendelkezésére.

Mindkét játékosnak van két-két bénítóbombája. Szörnyű erővel rendelkeznek, hiszen ha ezeket kilövi, minden harcos eltűnik a játéktérről. Ha ezt akarja, húzza balra a botkormány fogantyúját. A lövőerő ilyenkor minimálisra csökken, ágyúja egyre gyorsabban villog, végül kilövi a bénítóbombát.

A játékosoknak meghatározott idejük van arra, hogy kilőjék ugró harcosukat. Ha ezt nem teszik meg, akkor felrobban az ágyújuk. Ezt az időt (periódust) az almenüben meg lehet változtatni. Ha lejár a játékidő, vagy valamelyik játékos valamennyi (99) harcosát kilőtte, véget ér az első forduló — de ezzel még semmi sem dőlt el. Nyolc fordulót kell megnyerni ahhoz, hogy valakit győztesnek kiáltson ki a számítógép, s nagy ünneplésben részesítsen.

Névjegy: Ural

Programtípus: ügyességi/stratégiai játék
Játékcél: meghatározott idő alatt a lehető legtöbb ugró harcost eljuttatni az ellenség táborába
Betöltés: LOAD „URAL",8,1
Indítás: automatikus
Irányítás: botkormány (1-es és 2-es port)
Különlegesség: a számítógép ellen is lehet játszani; változtatható játékparaméterek
Az elfoglalt blokkok száma: 248

Robot titkos küldetésben

ROBO'S REVENGE

Van, aki megijed, ha a robot szót hallja,
pedig igazán nem nehéz megszeretni
ezeket a kis gépi lényeket,
főleg ha olyan ügyesek, mint ennek a játéknak a főszereplője.

A mi robotunkat — nomen est omen! — Robeggnek hívják (Egg = tojás), s valóban olyan, mint egy kis tojás. Belsejében titkos üzenetet cipel, amellyel mindenképpen el kell jutnia a címzetthez. Csakhogy ez meglehetősen nehéz, mivel folyókon átkelve, éles kardok, szúrós bozótok közt szlalomozva kell haladnia. Ha bármelyikkel ütközik, életével kell fizetnie, amiből viszont mindössze három van neki. Még szerencse, hogy nincs időmérő a programban, így akár csigalassúsággal is haladhat célja felé, amely nem más, mint az Exit (kimenet) felirat.

Ha megsajnálta a kis tojást, és segítene rajta, töltse be és indítsa el a játékot:

```
LOAD „ROBO'S REVENGE",8     <RETURN>
RUN                         <RETURN>
```

A programstart után a főmenübe jut (a játékban a tűzgomb megnyomásával kerülhet ide vissza). A főmenü pontjai az alábbiak:

1. Spielen (játszani);
2. Editieren (szerkeszteni);
3. Laden (tölteni);
4. Saven (menteni);
5. Ende (vége).

Az <1> billentyű leütése után elkezdheti a játékot.

A <2> billentyű a szerkesztő üzemmódba kalauzolja, ahol saját játékteret kreálhat. A képernyőn látható villogó kurzort nem a botkormánnyal, hanem a kurzorbillentyűkkel mozgathatja. Ha a képernyőtartalmat törölni akarja, akkor nyomja meg a <SHIFT> és a <CLR/HOME> billentyűt.

Ha valamilyen jelet akar a térfélre helyezni, akkor a következőképpen járjon el: Nyomja meg a <SPACE> billentyűt! A képernyő közepén feltűnik a játékban szereplő ábrákat tartalmazó menü (szállítószalag, fa, folyó, feliratok stb.). Ha választott belőlük, akkor a villogó kurzort állítsa a kiválasztott jelre, és üsse le a <Z> billentyűt. Eltűnik a menü, s Ön a kurzort a képernyő tetszőleges pontjára viheti. Ha elérte a megfelelő pozíciót, akkor az <X> lenyomásával a kiválasztott szimbólumot is oda juttathatja. Nemcsak ebből a menüből, hanem az eredeti játéktérből is átvehet jeleket.

A szerkesztő üzemmód más kellemes meglepetéseket is tartogat. Ha elégedetlen a színekkel, érintse meg a balra mutató nyilat. A képernyő két szélén két kurzor tűnik fel. A bal oldalit mozgathatja, a jobb oldali alatt pedig a másik kurzorral kiválasztott képernyőterület nagyított képét láthatja. Ha leüti az <1>, <2>, <3> vagy <4> billentyűt, érdekes színváltozásnak lehet szemtanúja. A <C=> és a <4> billentyű egyidejű leütésekor megváltozik a háttérszín, és az említett nyomógomb-kombináció ütögetésével a Commodore 64-es valamennyi színe felvillantható.

Ha szeretne visszatérni a játéktérszerkesztőbe, nyomja meg a <RUN/STOP> gombot; a főmenübe ugyanígy juthat.

Arra is lehetősége van, hogy elraktározza a megszerkesztett játékteret. Ehhez a főmenüben a <4> billentyűt kell lenyomnia. Ügyeljen arra, hogy egy lemezoldalon csak tíz játékteret tárolhat, a program ugyanis kizárólag egyszámjegyű beadásokat fogad el.

Névjegy: Robo's Revenge

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: eljuttatni a robotot a starttól az exitig
Betöltés: LOAD „ROBO'S REVENGE",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port)
Különlegesség: beépített játéktérszerkesztő
Az elfoglalt blokkok száma: 29

Zeneszerkesztés profiknak

SOUND-MONITOR

Itt az alkalom, hogy megalapítsa saját hangstúdióját.
Ehhez felhasználhatja számítógépe
fantasztikus szintetizátorcsipjét:
kompozícióinak csupán a fantáziája szabhat határt.

A Commodore 64-essel mindenféle hangot megszólaltathat. Ebben egy integrált áramkör, a SID (Sound Interface Device) 6581-es segíti. Sajnos külön eszközök nélkül csak nehezen programozható. A Sound-Monitor program éppen ezt teszi lehetővé: olyan hangzások érhetők el vele, amelyek még a professzionális játékprogramok zenei aláfestését is felülmúlják.

A Sound-Monitor néhány jellemzője eltér a hagyományos zeneszerkesztők tulajdonságaitól. Fő része, a lejátszórutin teljesen önállóan fut; a dallamot bármikor meg lehet hallgatni. Tartalmaz egy „valós idejű felvételt" is (realtimerecorder), azaz a billentyűzettel is muzsikálhatunk. Töltse be és indítsa el a programot:

LOAD „SOUND-MONITOR",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

A program a főmenüből indul, amelyet a továbbiakban „Track/Step-Table"-nek nevezünk. A bal felső sarokban a „T" alatt villogó négyzetet lát: ez a kurzor. A számok hexadecimális alakban jelennek meg: egy számjegysor tehát nem tíz számjegyből, hanem 16 számértékből (0—9-ig és A-tól F-ig) áll.

<SHIFT I> — a tártartomány előkészítése (INITIALIZE)

A legfontosabb előkészítési művelet a zeneadattár „inicializálása". Ezt a funkciót a <SHIFT> + <I> billentyűkombináció lenyomásával és a megerősítő kérdésre adott <Y> (igen) válasszal kell hívni. Ezután ismét megjelenik a kezdőkép.

<X> — a program elhagyása (EXIT)

Az <X> billentyű lenyomásával befejezheti a programot, a „SYS 4096"-tal pedig adatveszteség nélkül újraindíthatja.

<Z> — hangparaméterek

A <Z> billentyű a „hangoldalra" (Soundpage) kalauzolja. A Commodore 64-esből csak akkor tud hangot kicsalni, ha legalább egy ilyen oldalt már megszerkesztett. Figyelje meg a „Sound numbert" a jobb felső sarokban! Az <F1> és az <F3> billentyűvel 256-féle különböző hangot állíthat elő ($00-$FF). A Sound number a legelső hívásakor a 00 értéken áll. Inicializálás után metronómként használható (lásd metronóm).

Minden hanghoz 24 regisztert szerkeszthet:

0. waveform (keyon)

A hang hullámalakja. Lehetséges értékei: 11, 21, 41 és 81.

Az 1. szám:

0 = nincs hang;
1 = háromszög alakú jel;
2 = fűrészfog alakú jel;
4 = négyszög alakú jel;
8 = zaj.

A 2. szám (bitenként működik):
0. bit = leütés (1-nek kell lennie, ez indítja a burkológörbét);
1. bit = szinkronbit;
2. bit = ringmoduláció 1;
3. bit = tesztbit.

1. attack/decay

A leütés fel- és lemenő értéke. A SID 5-ös, 12-es és 19-es regiszterének felel meg.

2. sustain/release

A hang relatív hangerőssége/lejátszási ideje. A SID 6-os, 13-as és 20-as regiszterének felel meg.

1. szám (sustain):
0 = csend;
F = teljes hangerő.

2. számjegy (release): a „decay" értékeinek felel meg.

3. portamento effectbyte
A Puls EG-mód effektusa (lásd: 9-es regiszter).

4. pulserate
Impulzuskitöltési tényező; 00—FF közötti érték lehet.

5. pulse EG count up time
Ez a regiszter azt adja meg, hogy a 7-es regiszter értékét meddig kell hozzáadni az impulzuskitöltési tényezőhöz.

6. pulse EG count down time
Az impulzuskitöltési tényező modulációja közben lebegő hang keletkezik. Ez a regiszter azt adja meg, hogy a 7-es regiszter értékét meddig kell levonni a letapogatási arányból.

7. pulse EG count level
Ezt az értéket hozzá kell adni az 5-ös regiszter értékéhez, illetve ki kell vonni a 6-os regiszter értékéből. A 30 feletti érték hamis hangot ad.

8. waveform (keyoff)
A 0-ás regiszternek felel meg. A leütés bitjét 0-ra kell állítani. A bal oldali szám a hullámformát írja le (lásd: 0. regiszter). Lehetséges értékei: 10, 20, 40, 80. Ezzel a regiszterrel megváltoztathatja a hullám alakját, miközben szól a hang. A hullámalak normál esetben ugyanaz, mint a 0-ás regiszterben.

9. puls EG mode/portamento effect
Az 1. szám: a Puls EG újraindítása. Csak két érték lehetséges:
0 = kikapcsol;
1 = bekapcsol.

A 2. szám (bitenként érvényesül):
0. bit = a hangot felfelé húzni;
1. bit = a hangot lefelé húzni;
2. bit = a hangot csak egyszer (=1) vagy folyamatosan húzni;
3. bit = nincs funkciója.

10. portamento level low

A portamento a hangmagasság húzása az egyik hangtól a másikig. Ez a bájt határozza meg a sebességet. A 00 nem portamento.

11. portamento level high

A portamento sebessége. Érdekes hanghatásokat eredményez, ha elég magas, és a 9-es regiszter 0. bitje be van állítva.

12. vibrato level

A vibrato intenzitása.

13. vibrato speed

A vibrato sebessége.
00 = gyors;
7F = lassú.
A 7. bit az irányt jelzi: 0 = lefelé; 1 = felfelé.

14. vibrato delay

Késleltetés a hang leütésétől a vibrato kezdetéig.

15. fine detune

A hangmagasság finom beállítása. Alapállapotban: 00

16. filter (high nibble of sid reg24)

Ha nincs szükség szűrőre, akkor ez a bájt az FF értéket kapja. Nem befolyásolja azokat a szólamokat, amelyeknek szűrőre van szükségük. Ha ez a regiszter 00, akkor a szólam leütésekor a szűrők kikapcsolódnak. Ez a SID kattogását eredményezheti. Csak a bal oldali számnak van jelentősége (1. szám):

0. bit = mély szűrő	(1 = be);
1. bit = szélessávú szűrő	(1 = be);
2. bit = magas szűrő	(1 = be).

17. resonance/filter to voice (reg23)

A SID 16-os regiszterének felel meg. A 2. szám bekapcsolja a kiszűrt szólamokat (a bitet előzőleg be kell állítani).
0. bit = 1. szólam;
1. bit = 2. szólam;
2. bit = 3. szólam.

18. filter cut off frequency
Szűrőfrekvencia 00 és FF között.

19. filter EG count up time
Azt az időegységet adja meg, amelynél a szűrőfrekvencia hozzáadódik a 22-es regiszterhez.

20. filter EG count down time
Lásd a 19-es regisztert, csak itt kivonunk a 22-es regiszter tartalmából.

21. filter EG count level low (up/down)
Az 1. szám (0—F) azt az értéket határozza meg, amellyel felfelé számolunk. Csak a 23-as regisztert használó effektusokra vonatkozik.

22. filter EG count level high
Az az érték, amellyel lefelé, illetve felfelé számolunk. 00-tól 20-ig van értelme.

23. filter EG mode/trigge voice
Az 1. szám:
0. bit = az EG szűrő minden egyes leütésnél újra indul (=1);
1. bit = kezdet a „count up"-nál vagy „count down"-nál;
2. bit, 3. bit = nincs hatása.
A 2. szám:
eldönti, hogy melyik szólam induljon.
0. bit = 1. szólam;
1. bit = 2. szólam;
2. bit = 3. szólam;
3. bit = hatástalan.
A Soundpage-t a <RETURN> lenyomásával hagyhatja el.

TRACK/STEP-TABLE
A címkép második sorában rövidítések állnak:
SP (STEP)
Egy step egy lejátszott ütemnek felel meg. Az „SP" alatt a step száma áll. Az értéksor előre megadott, és $00-tól $FF-ig terjed (256 érték).

TRK1—TRK3 (Track 1)

A „TRK1" (Track1) a soundcsip 1. szólam ütemeinek lejátszási ideje. A „TRK2" és a „TRK3" a 2., illetve a 3. szólamra vonatkozik. Ezek a trackek tetszőleges hangsorozatok élő bejátszását vagy szerkesztését teszik lehetővé. (A kurzorral érheti el őket.) Átírással más tartományok is definiálhatók. Inicializálás után minden stephez a $BE00 ütem tartozik, amely nem tartalmaz hangjegyeket, azaz üres ütem (pl. szünetekhez). Az ütembeadások tartománya $B000 és $BE00 közötti.

A kurzort a szerkesztendő ütem címére állítsa! Annak érdekében, hogy a hangjegyek megjelenjenek, nyomja meg a <RETURN> billentyűt.

BE00 — — — 00 — — — 00 — — — 00 — — — 00
BE08 — — — 00 — — — 00 — — — 00 — — — 00
BE10 — — — 00 — — — 00 — — — 00 — — — 00

stb.

Az ütem feldolgozási sorrendje: balról (fent) jobbra (lent). A három rövid vonalat (a billentyűzetről) átírhatja. Megengedett értékei: hangjegyek (C—H-ig), félhangjegyek („#") és az oktáv (0—7). Ha megmaradnak a vonalkák, akkor az az ütem szünet lesz.

Minden hangjegyhez kétjegyű hexadecimális szám is tartozik, amelynek bal oldali száma a hangszínre utal (lásd: <Z>). Igy az első 16 hangnál (0—F-ig) előre beállított hangszínt érhet el.

Az oldalt a <RETURN> lenyomásával hagyhatja el.

TR (Transpose)

Átmenet egy másik hangmagasságba. A transzponálásra a trackben, a „TR" mellett kerül sor. Ezzel minden egyes szólam hangmagasságát megváltoztathatja. A hangokhoz hozzáadódik a megadott érték (00—7F-ig: pozitív transzponálás; FF-től 80-ig: negatív transzponálás).

ST (Soundtranspose)

A Soundtranspose bájt nem változtatja meg a hangmagasságot, hanem hozzáadódik minden egyes hangszínhez. Ezzel több mint 16 hangot kiválaszthat, vagy különböző hangszínekben játszhat le egyes ütemeket.

AR/S (alapbeállítások és arpeggiók)

Az AR/S oldalakban a tempót, az ütem hosszúságát, valamint a hangerősséget kell beállítani.

0. bájt: a CIA-Timer low sebessége (a tempó finom beállítása, pl. lemezjátszóval való szinkronizáláshoz);

1. bájt: a CIA-Timer high sebessége (35 és 50 között);

2. bájt: a tempó durva beállítása (0 és 4 között);

3. bájt: az ütem hossza.

Inicializáláskor az ütem hossza a $20-as értéket kapja (decimális 32). Ez azt jelenti, hogy egy 4/4-es ütem 32 hangjegyet tartalmazhat.

Más ütemhosszúságok:

$30 = 6/8-os ütem: első taktus: $B000, második taktus: $B030;

$40 = mint a $20-nál; 4/4-es ütem, de kétszer olyan hosszú: $B000,$B080.

4. bájt: a zenedarab végének lassú lecsengését vezérli (FF = nincs lecsengés). Ha ezt a funkciót használja, akkor a zenedarab végén — az „AR/S"-nél — meg kell adnia egy címet, amelynek azonosak az alapbeállításai és az arpeggoi. Csupán a 4. bájt különbözhet a régi AR/S-től (ajánlott egy 10 és 30 közötti érték: 10 = gyors lecsengés; 30 = lassú lecsengés).

5. bájt: 00 és 0F közötti hangosság (azonos a 24-es SID regiszterrel).

A 6. és 7. bájtot nem használja.

A Track/Step-Table szerkesztőutasításai:

<SHIFT>+<INST/DEL> — Insert Step (step beszúrása)

Vigye a kurzort arra a stepre, amely elé be szeretne szúrni. Ezt követően nyomja meg a fenti billentyűkombinációt.

<INST/DEL> — Delete step (step eltávolítása)

Vigye a kurzort a megfelelő step fölé, és nyomja meg a billentyűt.

<SHIFT>+<@> — Clear Step (step törlése)

Vigye a kurzort a step fölé, és nyomja meg a billentyűkombinációt.

Copy — Másolás

A program három másolási funkciót ismer:

1. <SHIFT>+<=> — több track másolása.

— „FIRST STEP" — az első másolandó step.

— „LAST STEP" — az utolsó másolandó step.

A kurzornak azon a stepen kell állnia, amelyre a blokkot másolni akarja. A billentyűkombináció a kijelölt blokkot rámásolja a kurzorral kezdődő tartományra.

2. <SHIFT>+<L>/<SHIFT>+<S> — a hangparaméterek másolása.

— Az <F1>-gyel és az <F3>-mal ki kell választani a másolandó hangot, amelyet az <L> betölt a copy tárba. Az <F1>-gyel és az <F3>-mal azt a hangot kell kijelölni, amelyre másolni akar. A <SHIFT>+<S> átmásolja az adatokat ebbe a tartományba.

3. <SHIFT>+<L>/<SHIFT>+<S> — egy ütem másolása.

Válassza ki a kezdő hangjegyet (a kurzort vigye a másolandó tártartományba, és nyomja le a <RETURN>-t). Az <L> pirosra festi a keretet, és az ütemet betölti a copy tárba. Válassza ki azt a taktust, amelybe másolni akar. A <SHIFT>+<S> a régi ütemet átviszi az újba.

A Track/Step-Table funkciói

Arpeggiok

Az arpeggiok gyors hangmagasság-változások, amelyekkel akkordokat szimulálhat. Az arpeggiokat az alapbeállítások alatti sorokba kell tenni. Egy arpeggio mindig nyolc stepből áll, ezeket egymás után hívja fel a program. Egy moll akkord a következő:

0c 07 03 00 0c 07 03 00

Ha ezt az arpeggiot akarja hívni, akkor állítsa be az ütem-page-ben a hangjegy utáni első számjegy 3. bitjét (érték = 4).

Minden hangjegyhez meg kell adnia az arpeggio tárolóhelyét. Az utolsó hangjegy utáni bájtot mutatóként használhatja. Az ütem kezdetén figyeljen az utolsó hangjegy utáni bájtra. A következő értékeket kell beadni:

első arpeggio = 08;

második arpeggio = 10;

harmadik arpeggio = 18;

negyedik arpeggio = 20; stb.

<£> Sound-Options

Segédfunkciók a bitenkénti átszámításhoz: lehetővé teszik a transpose vagy a sound-transpose funkció megakadályozását, és az arpeggio bit beállítását. Ebbe a funkcióba a <£>-vel léphet be. A biteket a kurzorbillentyűvel válassza ki. A <*> invertálja a kiválasztott képet, és a „Sound options" mellett kijelzi az ebből adódó számot. A <RETURN>-nel visszajut az előző menübe.

Lejátszás és valós idejű felvétel

Ahhoz, hogy egy dallamot lejátszhasson a billentyűzeten, a számítógép különböző paramétereket kér.

— *<0>/<SHIFT>+<0> octavetranspose*

Az az oktáv, amelyet le akar játszani, a képernyő bal oldalán, az „octave" felirat mellett látható. Az <O> lenyomásával felfelé változtathatja az oktáv számát, a <SHIFT>+<O>-val pedig lefelé.

— *<K>/<SHIFT>+<K> keytranspose*

A hangnem beállítása, amely félhanglépésekben változtatható.

— *<,> <.> </> play voice*

Egy vagy több szólamot választhat ki, amelyekkel a billentyűzeten játszhat. Az aktív szólam kijelzése inverz lesz.

— *<F1> current step*

Az <F1> lenyomásakor az az ütem aktiválódik, amelyen a kurzor áll.

— *<F3> first step*

A zenedarab kezdete — átveszi a kurzor alatti értéket.

— *<F5> last step*

A zenedarab vége — átveszi a kurzor alatti ütemszámot.

— *<N> new record*

Az <N> billentyű lenyomásakor végigjátssza az ütemeket a „last step"-ig, és a „first step"-től kezdve vég nélkül ismételgeti.

— *<P> play record*

lásd az előző pontot, csak a zene a „current step"-nél kezdődik.

— *<F7> play keyboard*

Az <F7> lenyomása előtt néhány paramétert meg kell vizsgálnia:

— Válasszon ki egy még nem foglalt szólamot (lásd play voice)!

— Az oktávnak értelmes értéke legyen!

— A keytranspose a C-n álljon!

— Sound(CLR) = „2". A sound bal oldali számjegye legyen 0!

Ha most lenyomja az <F7>-et, akkor a keret színe pirossá válik, és máris játszhat a billentyűzeten.

— *<R> record (felvétel)*

Egy dallam felvételekor ugyanazokat a paramétereket kell megvizsgálnia, mint az előző esetben. Ezt követően hajtsa végre a következő lépéseket:

— az <R> lenyomásával ki kell választania a tracket, amelyikre fel szeretne venni (a megfelelő track színe sárgára változik);

— azokat a tartományokat is defíniálnia kell, amelyekre fel szeretne venni (lásd: TRK1 és TRK2);

— meg kell vizsgálnia a megfelelő ütemhosszúságot (alapbeállítások, 3. bájt);

— Quantize: kiegyenlíti az ütemhibákat (a <Q> felfelé (0—3-ig), a <SHIFT>+<Q> pedig lefelé):

0 = nincs kiegyenlítés;

1 = kiegyenlítés 1/16-ra;

2 = kiegyenlítés 1/8-ra;

3 = kiegyenlítés 1/4-re.

Nyomja meg az <F7>-et! A kiválasztott ütemeket vég nélkül játszhatja.

Metronóm

A $BE80 ütem az inicializálás után metronómot tárol. Ha valós időben akar beadni egy dallamot, akkor ez az ütemadó nagy segítséget jelent. Tegye a metronómot a felvétel időpontjában szabad szólamba. A „TR" és az „SR" oszlopnak 00-án kell állnia.

Szinkronizáció

Egy-egy dallamot a lemezjátszóval vagy a kazettás magnetofonnal szinkronizálhat. A hangmagasságot a soundpage-ben a FINE DETUNE alatt egyenlítheti ki. Ezután beállíthatja a lejátszó sebességét. Ehhez a CIA-Timer low és high bájtját használhatja. Az <N>-nel újra kell indítania a dallamot. Ismételje meg az eljárást mindaddig, amíg a sebességek meg nem egyeznek.

Betöltő- és tárolófunkciók

Save (adatrekordok tárolása)

A tárolás háromféle lehet:

1. Soundnumber (hangszínek tárolása): azokról a paraméterekről van szó, amelyeket a <Z>-vel szerkeszthet.

— A <T> többszöri lenyomásával válassza ki a „typ:sound y00-u00"-át.

— Az <Y> és a <SHIFT>+<Y> billentyűvel határozza meg azt a hangszínt, amelyet tárolni akar („y00")

— Az <U>-val és a <SHIFT>+<U>-val definiálja, hogy meddig akar tárolni.

— A <SHIFT>+<S>-sel tároló üzemmódba jut. Beadni a billentyűzetről tud.

— A <RETURN>-nel elhagyhatja ezt az üzemmódot;

— A <$>-ral megkaphatja a directoryt.

2. Complete Song (komplett dallam tárolása)

Ebben az üzemmódban a teljes zenedarab — egy zenerutinnal együtt — a floppyra kerül.

— Állítsa be a „FIRST STEP" és a „LAST STEP" paramétert.

— Zenedarabját az <N>-nel kell ellenőriznie: ez úgy adja vissza a dallamot, mintha betöltötte és a SYS 49152-vel indította volna.

— A <T>-vel válassza ki a „typ:complete sound"-ot.

— A <SHIFT>+<L>-lel tároló üzemmódba jut. A kurzor a megfelelő soron áll. Beadni a billentyűzetről tud.

— A <RETURN>-nel elhagyhatja ezt az üzemmódot.

— A <$>-ral megkaphatja a directoryt.

3. Step only (tárolás lejátszórutin nélkül)

Zenerutin nélkül tárolja a dallamot. Ez a fájltípus kevesebb blokkot foglal el a floppyn. Akkor használja, ha később folytatni szeretné a munkát.

— Állítsa be a „FIRST STEP" és a „LAST STEP" paramétert.

— A <T>-vel válassza ki a „typ:complete sound"-ot.

— A további lépéseket lásd a Complete Song alatt (<SHIFT S>-től kezdve).

Load (adatrekord betöltése)

Dallam betöltése:

— A <T>-vel válassza ki a fájl típusát.

— A dallam betöltésekor csak a „complete song" és a „step only" a megengedett.

— A <SHIFT>+<L> a beadás sorba vezet. Írja be a fájlnevet, vagy beadás nélkül szakítsa meg a műveletet <RETURN>.

— A <$>-ral megkaphatja a directoryt.

Segédprogramok

Töltse be a segédprogramot:

LOAD „MUSIK-SWITCH",8,1

A program csak akkor működik, ha a tárolóban van egy zenefájl.

Funkciói az alábbiak:

— SYS828,0 leállítja a zenedarabot;

— SYS828,1 ott folytatja a zenedarabot, ahol leállította;

— SYS828,2 elölről kezdi a zenedarabot;

— SYS828,x,y lejátssza a stepeket az x steptől az y stepig. Ezzel a paranccsal több kisebb zenedarabot összefűzhet.

Sound-Cruncher (adatkompresszor)

A Sound-Monitor adatainak hosszúsága 45 blokk (lényegtelen, hogy valójában milyen hosszú a zenedarab). Mindazoknak, akiknek nincs gyorsbetöltőjük, meglehetősen unalmas egy-egy hosszabbra sikerült kompozíció betöltése. A Sound-Cruncher összesűríti a zenedarabjait.

Töltse be és indítsa el a segédprogramot:

LOAD „SOUND-CRUNCHER",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

Helyezze a sűrítendő zenedarabot tartalmazó hajlékonylemezt a meghajtóba. Először ennek a nevét kell megadnia. Ha ezt a <RETURN>-nel igazolta, akkor a Sound-Cruncher betölti és összesűríti a zenedarabot. Utána azt a nevet kell beírnia, amelyet a már tömörített darabnak szán.

FIGYELEM: tömörített zenedarabokat nem tölthet be a Sound-Monitorral. Indítani és szerkeszteni sem tud. Ha el szeretne indítani egy ilyen zeneszámot, akkor töltse be normális programként (LOAD „NAME",8) és indítsa RUN-nal.

A mellékelt floppyn olyan fájlt is talál (Axel F.), amelyet a Sound-Monitorral állítottak elő.

Névjegy: Sound-Monitor

Programtípus: zeneszerkesztő
Betöltés: LOAD „SOUND-MONITOR",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: billentyűzet
Az elfoglalt blokkok száma: 100

Másolni? Gyerekjáték!

SUPERCOPY

Meglepetésként másolóprogramot kínálunk. Olyat, amellyel 32 fájlig összesen 234 blokkot (58 KB) másolhat át, mégpedig igen kényelmesen.

Mit tud egy jó másolóprogram? Mindenekelőtt másolni. Emellett nem árt, ha néhány egyéb, a másolás során óhatatlanul előforduló feladat megoldására is alkalmas. Nos, a Supercopy éppen ilyen, mivel nemcsak másolni tud, hanem formattálni, fájlokat törölni és érvényesíteni is.

A program többféle Commodore-meghajtóval, így a 1541-gyel, a 1541c-vel, a 1541II-vel és a 1570/1571-es „floppykkal" is dolgozik.

A Supercopynak vannak megkötései. Nem tud relatív fájlokat másolni, és egyszerre „csak" 32 fájl másolható vele. Töltse be és indítsa el a programot:

```
LOAD „SUPERCOPY",8,1        <RETURN>
RUN                         <RETURN>
```

A programstart után menüvel jelentkezik a program. A szükséges funkciót a megfelelő billentyű lenyomásával választhatja ki. Ha vissza akar jutni a főmenübe, akkor nyomja meg a <balra mutató nyíl> billentyűt. Vegyük sorra az egyes funkciókat!

Az <1> billentyűvel megnézheti a tartalomjegyzéket, azaz a képernyőn megjelenik, hogy a meghajtóba tett lemezen milyen fájlok vannak. Formattáláskor (<3>) nevet és azonosítót (ID = identifier) kell adnia lemezének. A lemeznév maximum 16 karakterből állhat, az azonosító (amelyet vessző választ el a névtől) két tetszőleges karakter. Jól gondolja meg, mikor választja ezt a funkciót, formattáláskor ugyanis minden addigi információ törlődik a lemezről. Az 5-ös funkció (<5>) a VALIDATE

utasításnak (OPEN 1,8,15, „V”: CLOSE 1) felel meg — a lemez összes olyan foglaltnak minősített blokkját felszabadítja, amely egyetlen „élő” fájlhoz sem tartozik.

Ha másolni akar (s a <2> billentyű lenyomásával ezt a gép tudtára adja), akkor a program felszólítja, hogy tegye be a forráslemezt a meghajtóba. A RETURN megnyomása után egyenként feltűnnek a lemezen levő fájlok nevei. Azokat a fájlokat, amelyeket le akar másolni, jelölje J betűvel, a többit pedig N-nel. Ha relatív fájlt választott, akkor megjelenik a FALSCHER FILETYP üzenet. Ha 32 fájlnál többet másolna, akkor a KOPIERLISTE VOLL hibaüzenet tűnik fel. Ilyenkor csak az addig megadott programokat tudja másolni, a többi kopírozásához újra be kell töltenie a programot. Ha valamennyi lemásolandó programot kijelölte, akkor a Supercopy kiírja, hogy hány blokkot fog kopírozni. Arra is lehetősége van, hogy új lemezén — még a másolás előtt — különféle műveleteket hajtson végre.

A <SPACE> billentyű megnyomása után a program megkezdi a másolandó fájlok beolvasását. Ilyenkor azt is ellenőrzi, hogy tényleg jó lemez van-e a meghajtóban. Ha nem, hibaüzenetet ír ki, és megkérdezi, tovább ugorjon-e az adott fájlról, vagy újra próbálkozzék.

Ha befejeződött a beolvasás, akkor közölnie kell, hogy folyamatos vagy egyenkénti kopírozást akar-e. Folyamatos másolás esetén a fájlok sorra átkerülnek a meghajtóban lévő lemezre. Egyenkénti másolásnál viszont minden fájl kopírozása után a rövid menüt villantja fel a program, így lehetősége van arra, hogy különböző lemezekre vegyen fel, s ha kell, akkor formattálja vagy érvényesítse ezeket. Ha a program befejezte a másolást, megjelenik a KOPIE FERTIG felirat.

A scratchen (letörlés — <4>) is a kellemes funkciók közé tartozik. Végrehajtása nagyon hasonlít a másoláséhoz. Ott azokat a fájlokat kellett megjelölni, amelyeket kopírozni akart, itt viszont azokat, amelyeket törölni. Nem kell megijedni, ha tévesen jelölte meg valamelyik fájlt, a választás végén még lehetősége van arra, hogy közölje a géppel: tényleg komolyan gondolta-e a törlési parancsot.

Névjegy: Supercopy

Programtípus: másolóprogram
Betöltés: LOAD „SUPERCOPY”,8,1
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: billentyűzet
Különlegesség: relatív fájlokat nem lehet másolni
Az elfoglalt blokkok száma: 12

Szalagról lemezre

TAPE TO DISK

Aki mágnesszalagon tárolta a programjait,
valósággal fellélegzik,
ha egy hajlékonylemezes meghajtó
tulajdonosa lesz.
No de mi legyen kazettán tárolt programjaival?
Egyszerűen és gyorsan
átmásolhatja őket!

A Datasette népszerűsége vitathatatlan: sokáig a Commodore-tulajdonosok legkedveltebb adattároló eszköze volt. Ez persze nem azt jelenti, hogy ne ismerték volna hátrányait: a programmentés és a programbetöltés ugyancsak próbára tette a felhasználó türelmét. Nem csoda hát, hogy aki csak teheti, több-kevesebb idő után átnyergel a komolyabb testvérre: a hajlékonylemezes meghajtóra.

Az újsütetű floppy-tulajdonosok szinte mindegyike szembesül a nagy kérdéssel: mit tegyen régi, kazettán tárolt programjaival? Hiszen jó lenne megőrizni őket, ám a szalagon tárolt adatok lemezre másolása hosszadalmas és fáradságos munka. A „Tape to disk" programmal ezen a gondon kívánunk segíteni!

Töltse be és indítsa el a programot:

```
LOAD „TAPE TO DISK",8        <RETURN>
RUN                          <RETURN>
```

Helyezzen a meghajtóba egy üres, formattált lemezt, a Datasette-be pedig tegye be a másolandó kazettát.

A program indítása (RUN) után nyomja le a Datasette Start billentyűjét. A kazettán tárolt adatok sorra a lemezre kerülnek, miközben ölbe tett kézzel figyelheti az eseményeket!

FIGYELEM! Védett programot nem tud így másolni!

Névjegy: Tape to disk

Programtípus: másolóprogram
Cél: mágnesszalagon tárolt programok lemezre másolása
Betöltés: LOAD „TAPE TO DISK",8
Indítás: RUN + START
Az elfoglalt blokkok száma: 5

Mint egyik tojás a másikra...

EXOR

Hasonlítanak, mint két tojás.
E közismert szólást
mintha csak erre a játékra
találták volna ki.
A képernyő két oldalán megjelenő
mintázat ugyanis
(színétől eltekintve) megegyezik,
vagy legalábbis egyformává
kellene varázsolni őket.

A kockajáték az egyik legrégibb és legkedveltebb időtöltés. Érthetően. Próbára tehetjük kombinációs és áttekintő képességünket, s arra is választ kapunk, vajon tényleg türelmesek vagyunk-e.

Az Exor is egyfajta kockajáték: egy véletlenszerűen kialakított alakzatot kell egy másik alakzat sorainak és oszlopainak mozgatásával leutánozni. Mindez egyszerűen hangzik, de a megvalósítása már nehezebb. Ha kíváncsi, hogy mennyire, töltse be és indítsa el a játékot:

```
LOAD „EXOR",8          <RETURN>
RUN                    <RETURN>
```

A címképen a 2-es portba kapcsolt botkormánnyal állíthatja be, melyik nehézségi fokot választja. Kis nyomás a tűzgombra, s máris kezdődhet a játék.

A bal oldalon lévő piros alakzatot a számítógép rendezte el, Önnek a jobb oldalon, a zöld „térfélen" kell hasonlót kiraknia. Ha egy sort akar elmozdítani, akkor nyomja

meg a tűzgombot, s ezzel egyidejűleg mozgassa a botkormányt jobbra vagy balra. Az oszlopok átrendezésekor újra csak a tűzgomb lenyomására van szükség, de a botkormányt ilyenkor felfelé, illetve lefelé kell mozgatni.

Ha kilátástalannak érzi a helyzetét, vagy megunta a kirakósdit, s újat kezdene, a balra mutató nyíl lenyomásával visszajut a kiinduláshoz.

Névjegy: Exor

Programtípus: stratégiai játék
Játékcél: leutánozni egy alakzatot
Betöltés: LOAD „EXOR",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port)
Az elfoglalt blokkok száma: 11

Pattogva a téglafalról

QUADRANOID

Talán még emlékeznek 1987 nyarára,
amikor az Arcanoid vezette
a számítógépes játékok toplistáját.
A Quadranoid ennek bővített,
különlegességekkel fűszerezett változata.

Mint annyi más játékban, itt is a pontvadászat a cél. A játék egyedül éppenúgy játszható, mint kettesben, partnerrel. A Quadranoid a Block outra emlékeztet: ütőről kell labdát pattogtatni egy színes téglafalra. Ha a labda eltalál egy téglát, akkor az eltűnik, növelve a játékos pontjainak számát. Újabb szintre akkor juthat, ha valamenynyi téglát eltalálja.

Olykor hordók esnek a játéktérbe; ha ezeket elkapja, plusz pontokat és különleges képességeket nyerhet. Ha jól megfigyeli a hordókat, észreveheti, hogy betűk vannak rajtuk. Mindegyiknek más a jelentése. Az L betűs hordó birtokában lézerfegyverhez jut, ha W betűst kap el, akkor a következő szinten találja magát, a V hatására pedig megbolondul az ütője. A többi hordón szállított betű jelentésének megfejtése a játékos feladata.

Ha mindezek felkeltették az érdeklődését, töltse be és indítsa el a játékot:

```
LOAD „QUADRANOID",8        <RETURN>
RUN                        <RETURN>
```

A programindítás után rövidesen megjelenik a főmenü. Igazi színpompának lehet szemtanúja. Ha elunta szemlélését, nyomja meg a 2-es portba kapcsolt botkormány tűzgombját. (Ha partnere is van, akkor ő értelemszerűen a másik joystickkel játszik.)

A játék nehézségi fokát a fogantyú jobbra vagy balra mozgatásával változtathatja. Azt, hogy egy vagy két játékos játszik, a botkormány felfelé vagy lefelé mozgatásával választhatja ki. Ha egyedül játszik, akkor a számítógép lesz az ellenfele.

A tűzgomb kétszeri megnyomása után az első szintre kerül. A játéktér felső részén színes téglafal, alul pedig két ütő jelenik meg.

Tegyük fel, hogy egyedül játszik. Ilyenkor a számítógép kormányozza (s milyen ügyesen!) az egyik ütőt. Megjelenik a labda. Ezt kell ütögetni egymásnak úgy, hogy közben a téglafalat is érintse. Hogy az eltalált téglákért melyikük kap pontot, azt az ütők alatt vándorló nyilacska jelzi.

Ha Önön az ütés sora, és nem találja el a labdát, akkor elveszíti egyik életét. Ötször van lehetősége ilyen szarvashibát elkövetni. Hogy hány labda áll még rendelkezésére, azt a képernyő jobb oldalán láthatja.

Ha megunta az ütögetést, saját játékteret építhet fel magának, mégpedig a programba integrált szerkesztő segítségével. Nyomja meg a <RUN/STOP> billentyűt! Egy pillanatra megáll az élet, majd bejelentkezik a Commodore 64-es és felteszi a kérdést, hogy lemezen (diszken) vagy kazettán kívánja-e tárolni saját játékterét. Ha válaszát (<D> vagy <K> billentyű) a <RETURN> gomb megnyomásával nyugtázta, újra a játékteret láthatja. A szintek közül az alábbi funkcióbillentyűkkel választhat: <F1> — egy szinttel lejjebb; <F3> — egy szinttel feljebb; <F5> — tíz szinttel lejjebb; <F7> — tíz szinttel feljebb.

Ha egy már meglévő szinten csak kicsit akar módosítani, akkor a COPY (másolás) funkciót (<C> billentyű) hívhatja segítségül. A képernyő alsó részén megjelenik a kérdés: WELCHES BILD? (melyik kép?) Ha begépelte a megfelelő szint számát, s egy <RETURN>-nel le is zárta, akkor néhány másodpercen belül megjelenik a kiválasztott kép mása. Hogy ezzel a játéktérrel mit kezd, az csakis öntől függ.

Ha elégedett a szerkesztéssel, akkor a SAVE parancs kiadásával (<S> billentyű) kazettán vagy lemezen tárolhatja a létrehozott játékteret, de persze azt is közölnie kell, hogy melyik (milyen számú) szintről van szó.

Névjegy: Quadranoid

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: pontgyűjtés
Betöltés: LOAD „QUADRANOID",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port, második játékos: 1-es port)
Különlegesség: beépített játéktérszerkesztő
Az elfoglalt blokkok száma: 33

Zűrzavar a varázslóknál

BLOCK'N' BUBBLE

A varázslók minden évben nagygyűlést tartanak, amelyen bemutatják, ki mit tanult az elmúlt esztendőben. A nagy eseményre Ön és az egyik ismerőse is meghívót kapott...

Idén mintha valami hiba csúszott volna a szervezésbe. Valaki tévesen mondott ki egy varázsigét, s veszélyesen száguldó halálgolyók lepték el a nagygyűlés épületének valamennyi termét. Ha bármelyik golyót megérinti, életével fizet. Ha mindezek után még nem rettent el, s úgy dönt, hogy segít ártalmatlanná tenni a golyókat, akkor töltse be és indítsa el a programot:

LOAD „BLOCK'N' BUBBLE",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

Hogy küldetése sikerrel járjon, végig kell mennie valamennyi (szám szerint húsz) szobán. Figyelmébe ajánljuk a távátviteli ajtókat; egyébként faldarabokon kell átverekednie magát. Nehezíti a játékot, hogy ereje véges („csupán" három élete van); hiába no, a varázsló is csak ember.

Figuráját a 2-es portba kapcsolt botkormánnyal irányíthatja. Segítségére van saját találmánya, egy kézifegyver, amely megsemmisítheti a golyókat.

Mozgásának útjában faldarabok állnak, ezek közül a könnyebbeket (a világosabb színűeket) elmozdíthatja a helyükről. Ha úgy érzi, hogy jó lövő pozícióba került, mozgassa a botkormányt jobbra vagy balra, nyomja meg a tűzgombot, és máris a kellő irányba tüzelhet.

Ha egy szobában az összes golyót megsemmisítette, máris a következőben találja magát. Lesz dolga bőven, mire valamennyi szobával végez!

Ha úgy érzi, hogy egyedül nem boldogul, akkor kérjen meg valakit, hogy segítsen. Eszköze az 1-es portba kapcsolt botkormány lesz.

Az <F1> billentyű megnyomásával bármikor megállíthatja a játékot, s hasonlóképpen folytathatja. Ha küldetését elölről akarja kezdeni, akkor a <RESTORE> billentyűhöz forduljon! Kilátástalan helyzetben álljon a fal mellé, s nyomja meg a tűzgombot. Ekkor három értékes életéből egyet ugyan elveszít, viszont ismét kezdheti küzdelmét az adott szobában.

Ha elég sok pontot sikerült összegyűjtenie, felkerülhet a legjobbak nevét tartalmazó high-score listára. Ezt a névsort a hajlékonylemez tárolja.

Végezetül fogadjon el egy jó tanácsot! Őrizze meg nyugalmát, még akkor is, ha egy szobában úgy érzi, mindennek vége. Próbálja meg felmérni a helyzetet, s ügyes taktikával kíséreljen meg kiutat találni. Ha elveszti a fejét, nincs esélye. A jelszó tehát: csak semmi pánik!

Névjegy: Block'n' Bubble

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: mind a húsz szobában megsemmisíteni a golyókat
Betöltés: LOAD „BLOCK'N' BUBBLE",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port, esetleg az 1-es is)
Különlegesség: segítőtársat is hívhat
Az elfoglalt blokkok száma: 66

Kaland a világűrben

ASTEROIDS 64

Az Asteroidák egyike volt a legkedveltebb automata játékoknak. Végzete most elérte: megjelent házi számítógépes, pontosabban Commodore 64-esre készült változata.

Az Asteroids 64 nevű játék rendkívül egyszerű. A játékos által irányított űrhajónak röpködő akadályokat kell megsemmisítenie. Töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „ASTEROIDS 64",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

Feltűnik a címkép, s ha nem nyomja meg rögtön a 2-es portba kapcsolt botkormány tűzgombját, hanem vár egy kicsit, akkor megjelenik a tíz legjobb játékos nevét tartalmazó lista. Ez a lista kezdetben üres, Önön múlik, vajon megtöltődik-e. Minél több pontot gyűjt, annál előbbre kerül ezen a listán.

Minden megsemmisített akadályért pontokat számít fel a gép, s ha sikerül összegyűjtenie tízezer pontot, akkor még egy jutaloműrhajót is kaphat.

Nyomja meg a tűzgombot, és kezdődhet a játék. Valamennyi szint egy galaxisba repíti. A kisebb-nagyobb űrbéli rögök veszélyes közelségben lebegnek, s ha összeütköznek űrhajójával, felrobbantják azt.

Ha botkormánya fogantyúját felfelé nyomja, akkor előre repül az űrhajója, jobbra, illetve balra nyomással pedig oldalirányban kormányozhat. Ha fordulni akar, húzza hátra botkormányát, de ne feledkezzék meg a centrifugális erő hatásáról.

Ha elfáradt, iktasson be rövidke pihenőt. Ehhez nyomja meg a <RUN/STOP> billentyűt. A szünetben megváltoztathatja a játék néhány paraméterét. A <Q> bil-

lentyűvel másik játékost hívhat, a <C=>-vel pedig tartós tüzelésre válthat. Ne ijedjen meg, ha ilyenkor villan egyet a képernyő, ebben a programban ez természetes. A <RUN/STOP> ismételt lenyomásával véget vethet a pihenőnek.

A másik játékosnak nincs saját űrhajója, csak egy fedélzeti ágyúval felszerelt aszteroidát kormányozhat, mégpedig az 1-es portba kapcsolt botkormánnyal. Partnerének el kell döntenie, hogy Önnek segít, vagy inkább ellenségként lép fel.

A sortűz (tartós tüzelés) hasznos dolog lehet. Ha bekapcsolja, akkor egyetlen lövéssel öt lövedéket küld ellenségére, mégpedig úgy, hogy közben kíméli a botkormány mechanikáját.

Ha úgy érzi, hogy csapdába került, s nincs remény a szabadulásra, húzza maga felé a botkormányt, és nyomja meg a tűzgombot. Ekkor a „hipertérbe" jut, azaz hirtelen a képernyő másik pontján tűnik fel. Sajnos előfordulhat, hogy pont egy aszteroida hátán landol, s így felrobban az űrhajója. Ehhez a módszerhez tehát csak a legvégső esetben folyamodjék!

Névjegy: Asteroids 64

Programtípus: lövöldözős játék
Játékcél: megsemmisíteni az űrben lebegő sziklarögöket
Betöltés: LOAD „ASTEROIDS 64",8
Indítás: Betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port, esetleg az 1-es port is)
Különlegesség: szünet alatt (<RUN/STOP>) paramétereket változtathat
Az elfoglalt blokkok száma: 63

A halálbolygó szuperlabdája

CRILLION II

Ismét pattog a Crillion bolygó szuperlabdája.
Töretlen lendülettel bombázza
az ellenség veszélyes energiablokkjait.
Ezt a játékot csakis a
botkormány zsonglőrjeinek ajánljuk.

A Crillion játék szerzője nem sokáig tétlenkedett. Tekintettel az első program nagy sikerére, megírta a Crillion II-t. Nos, ha az elődddel még csak-csak meg lehetett birkózni, ehhez a játékhoz bizony boszorkányos ügyességre van szükség.

Töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „CRILLION II",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

Néhány másodpercig forog még a meghajtó, a high-score lista ekkor kerül a lemezről a gépbe. Ha igyekszik, felkerülhet erre a listára.

A címképen — többek között — az aktuális szint számát láthatja, amit 1 és 25 között megváltoztathat az 1-es portba helyezett botkormány óvatos, oldalirányú mozgatásával.

A tűzgomb megnyomása után feltűnik a játéktér. A képernyő jobb oldalán megjelenik a játékos pontszáma, a beállított szint sorszáma, valamint a rendelkezésre álló labdák és a szétrombolt energiablokkok száma. A BONUS felirat alatti 899-es szám állandóan csökken, s ha a játékos időben végez egy szinten, akkor a maradék hozzáadódik szerzett pontjaihoz.

A szuperlabda és az energiablokkok színe nemcsak a játékteret szépíti, hanem fontos szerepet játszik: csak azt az energiablokkot lehet szétrombolni, amelyiknek

a színe megegyezik a labdáéval. A labda színének megváltoztatásához meg kell érintenie a C-vel jelölt váltómezőt. Ha ez nem sikerül, akkor tehetetlenségre van kárhoztatva, hiszen a piros labda hatástalan a kék energiablokkra. Ha kilátástalannak érzi a helyzetét, akkor a <RESTORE> lenyomásával „öngyilkosságot" követhet el: labdája szétporlad, s elölről kezdheti az adott szintet. Ehhez a megoldáshoz azonban csak a legvégső esetben folyamodjék!

Akárcsak az elődnél, a másik Crillionnál, itt is a számítógép mozgatja fel s alá a labdát. A játékos csak oldalirányban tudja eltéríteni.

Ha egy adott szint valamennyi energiablokkját megsemmisítette, és a szürke halálkövek sem zúzták agyon, újabb, még az előbbinél is nehezebben teljesíthető szintre jut.

Ha annyira ügyes volt, hogy sikerült 5000 pontnál többet elérnie, feliratkozhat a legjobbak közé, a high-score listára. A sorrendet a következő játékalkalomig tárolni lehet, így módja van eldicsekedni ügyességével barátainak, ismerőseinek.

Névjegy: Crillion II

Programtípus: ügyességi játék
Játékcél: megsemmisíteni a színes energiablokkokat a megfelelően színezett labdával
Betöltés: LOAD „CRILLION II",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (1-es port)
Különlegesség: lemezen tárolt high-score lista
Az elfoglalt blokkok száma: 49

Bolyongás az útvesztőben

MAZE

Falak, falak mindenütt. Pedig valahol
itt kell lennie a kijáratnak.
Igyekezzen, hogy mielőbb kijusson a labirintusból!

Milyen félelmetes is egy labirintus! Órákat bolyonghat benne, amíg megleli a kivezető utat. Vagy Ön ügyesebb lenne? Nosza, bizonyítsa be! Töltse be és indítsa el a játékot:

LOAD „MAZE",8 <RETURN>
RUN <RETURN>

A játék kezdetén a címkép jelenik meg. A 2-es portba kapcsolt botkormánnyal beállíthatja a játék nehézségi fokát, azaz azt a szintet, amelyen menni akar. Ehhez mozdítsa el a botkormány fogantyúját jobbra vagy balra. Az egyes szintek a labirintus nagyságában különböznek egymástól. Az 1-es szint a legkönnyebb: ez a játéktér a legkisebb. Ha a képernyőn látható kis nyilat a kiválasztott szint számára vitte, nyomja meg a tűzgombot, s kezdődhet a bolyongás.

A képernyő jobb oldalán néhány másodpercig nyomon követheti, miként épül fel a labirintus. Mihelyt a teljes kép kirajzolódott, el is tűnik, hogy átadja helyét az igazi, térhatású labirintusképnek. Ön az útvesztő egyik pontján áll, s a botkormány mozgatásának megfelelően haladhat:

botkormány felfelé:	egyet lép előre;
botkormány balra:	90 fokkal balra fordul;
botkormány jobbra:	90 fokkal jobbra fordul;
botkormány lefelé:	egyet lép hátra.

Elfordulásnál ügyeljen arra, hogy egy helyben maradjon, különben könnyen eltévedhet. Célja, a kijárat, egy rombusz alakú lyuk a labirintus egyik falán. Ha sehogysem találja meg, ne keseredjen el, a program ugyanis némi segítséget kínál. Ha szüksége van erre, nyomja meg a tűzgombot. Az alsó képernyőszélen egy P, egy A és egy M betű jelenik meg. A botkormánnyal válogathat közülük. Ha valamelyiküket aktivizálni akarja, húzza a fogantyút felfelé.

Ha a P betűre „kattintott", akkor jobb oldalon megláthatja pillanatnyi helyzetét a labirintusban. Az A betű a kijáratot mutatja meg, az M segítségével pedig a teljes labirintus képe látható. Ha nincs szüksége „help"-re, nyomja meg ismét a tűzgombot. Ha megunta a tekergést, üsse le a <RUN/STOP> billentyűt!

Névjegy: Maze

Programtípus: ügyességi/kombinációs játék
Játékcél: kijutni a labirintusból
Betöltés: LOAD „MAZE",8
Indítás: betöltés után RUN-nal
Irányítás: botkormány (2-es port)
Különlegesség: help funkciók
Az elfoglalt blokkok száma: 64

LEMEZEK (TARTALOM)

```
0   "JATEKI/1                 " 53 2A

68   "VAGER 3"                PRG
121  "FIREBUG"                PRG
48   "MAGIC CUBE"             PRG
31   "BILLARD"                PRG
65   "APOKALYPSE NOW"         PRG
10   "BLOCK OUT"              PRG
78   "TOEDL. DIOXIN"          PRG
80   "LIBRA"                  PRG
138 BLOCKS FREE.

0   "JATEKKONYVI/2            " 11 2A

25   "TUBYX"                  PRG
86   "COPTER-FIGHT"           PRG
52   "VERMINATOR"             PRG
44   "CRILLION"               PRG
30   "ULTRA-SMASH"            PRG
22   "SAMURAI"                PRG
5    "BONES LADER"            PRG
10   "BONES M-C"              PRG
37   "BONES MAIN"             PRG
2    "DASHER"                 PRG
10   "DATAS1"                 PRG
78   "DATAS2"                 PRG
2    "INST"                   PRG
23   "MAIN"                   PRG
7    "BEISPIEL-LEVEL"         PRG
1    "HIGHSCORES"             PRG
1    "LEVEL00"                PRG
1    "LEVEL01"                PRG
1    "LEVEL02"                PRG
1    "LEVEL03"                PRG
1    "LEVEL04"                PRG
225 BLOCKS FREE.
```

```
0  "JATEKII/1             " 53 2A

71  "OIL CHALLENGE"         PRG
7   "OIL.HIGHS"             PRG
109 "OP.OIL 11.3.90"        PRG
52  "UNDERCOVER ZONE"       PRG
68  "CAVE RAID"             PRG
19  "THINK TWICE!"          PRG
1   "URAL"                  PRG
9   "VILLRDS"               PRG
58  "UIA"                   PRG
113 "UIB"                   PRG
8   "U2"                    PRG
17  "U3"                    PRG
33  "U4"                    PRG
9   "U5"                    PRG
7   "- - - - - - - - - - - - -"  USR
7   "- - - - - - - - - - - - -"  USR
7   "GESCHICKLICHKEIT"      USR
7   "- - - - - - - - - - - - -"  USR
7   "- - - - - - - - - - - - -"  USR
55 BLOCKS FREE.

0  "JATEKII/2             " 53 2A

29  "ROBOS'S REVENGE"       PRG
51  "SOUND-MONITOR"         PRG
1   "MUSIC-SWITCH"          PRG
3   "MUSIC CRUNCHER"        PRG
45  "AXEL F"                PRG
12  "SUPERCOPY"             PRG
5   "TAPE TO DISK"          PRG
11  "EXOR"                  PRG
33  "QUADRANOID"            PRG
66  "BLOCK'N' BUBBLE"       PRG
63  "ASTEROIDS 64"          PRG
48  "CRILLION II"           PRG
1   "HIGH"                  PRG
7   "- - - - - - - - - - - - -"  USR
64  "MAZE"                  PRG
225 BLOCKS FREE.
```

A kiadásban közreműködött a Babits Kiadó Rt.
Szedés és tördelés Babits Kiadó

90.2113 Szekszárdi Nyomda
Felelős vezető: Vadász József mb. igazgató

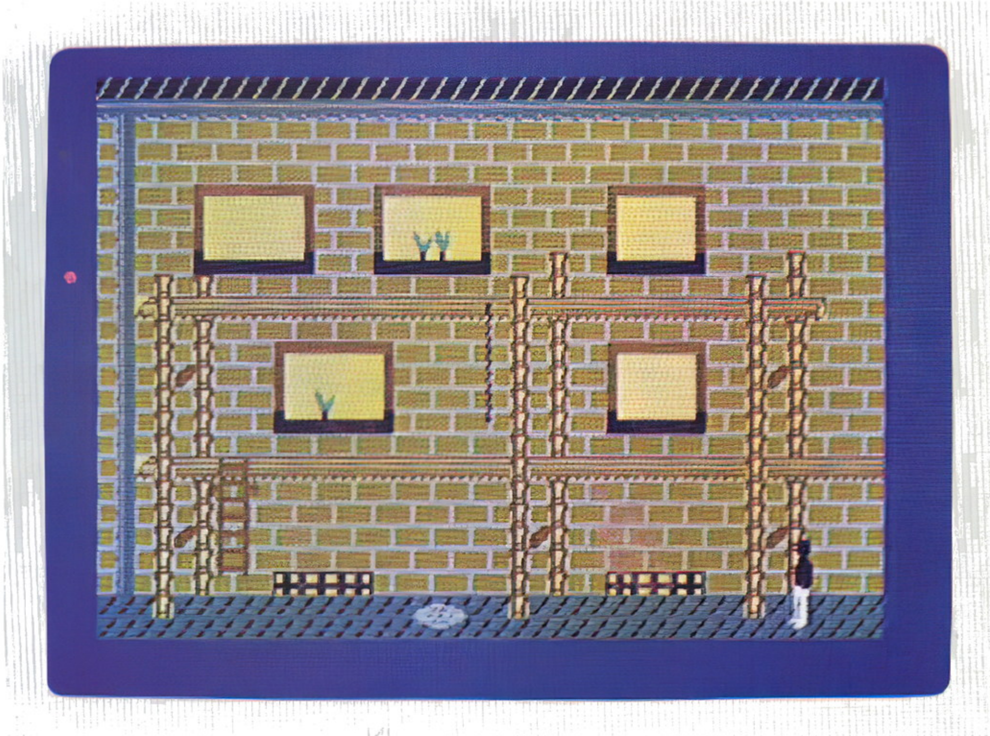
Vager 3



Firebug



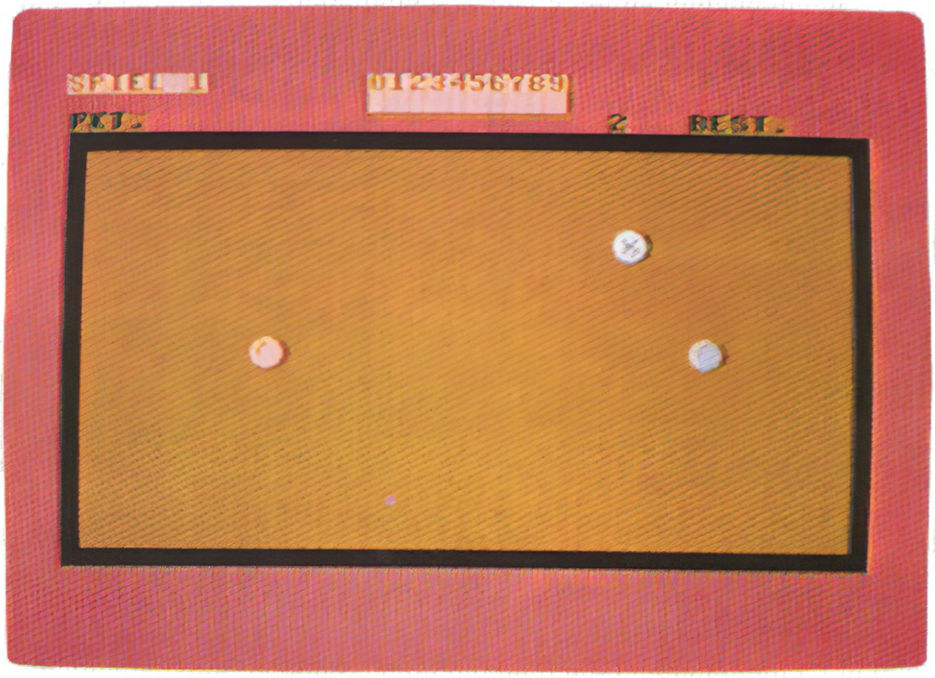
Firebug



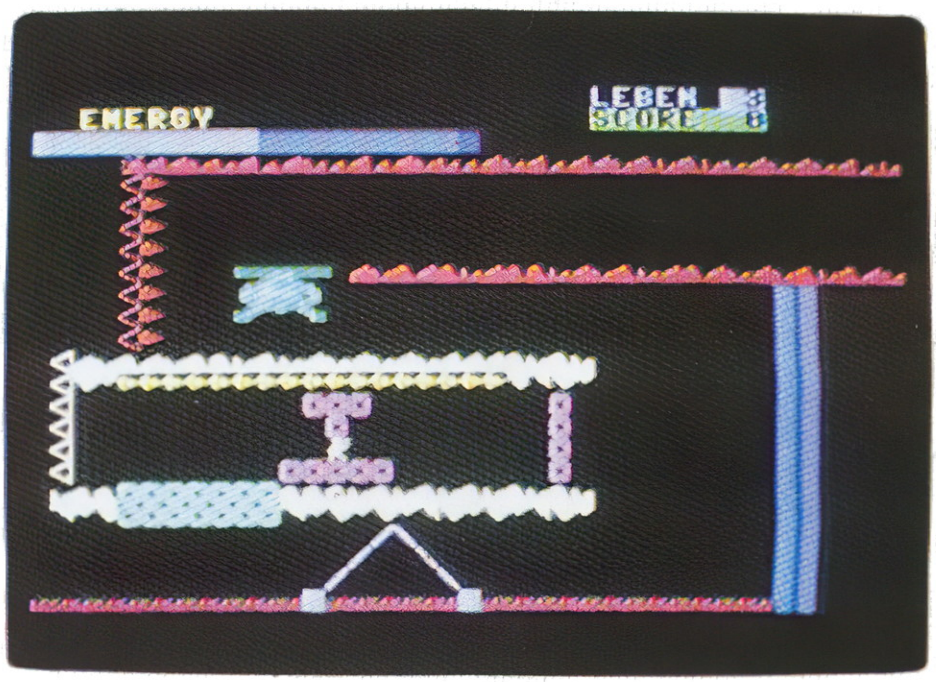
Magic Cube



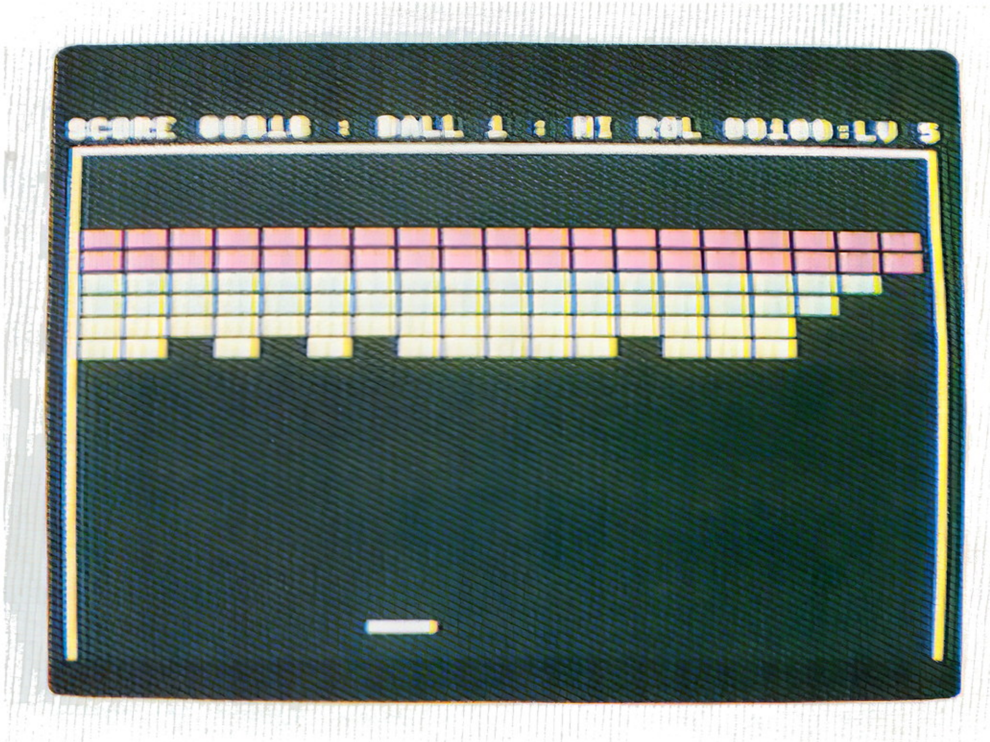
Billard



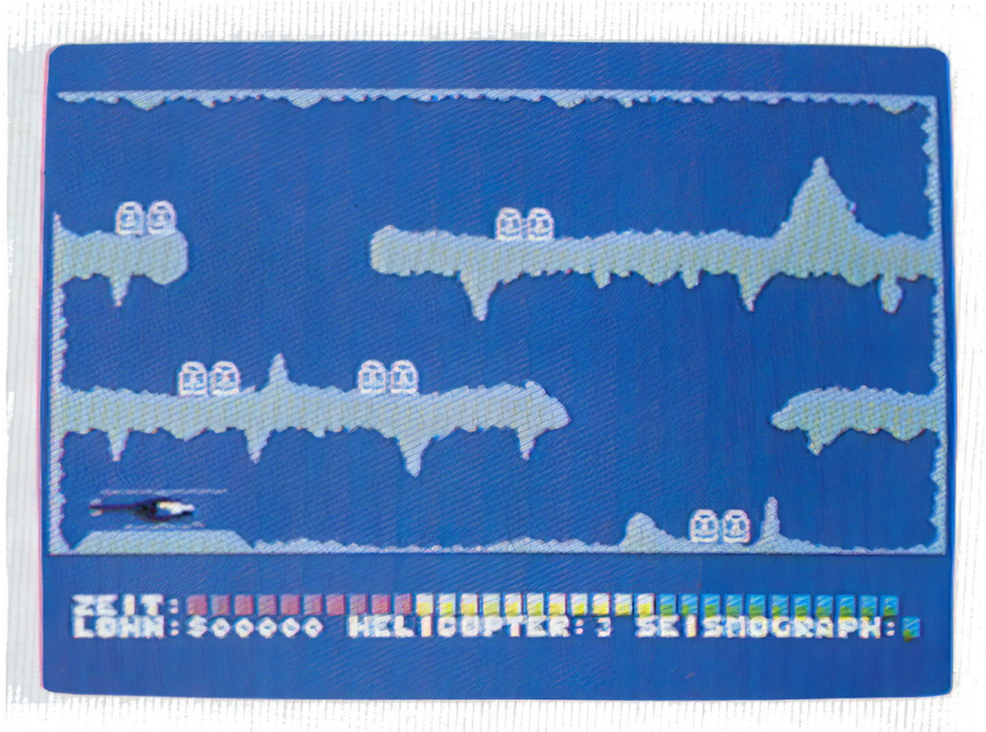
Apokalypse Now



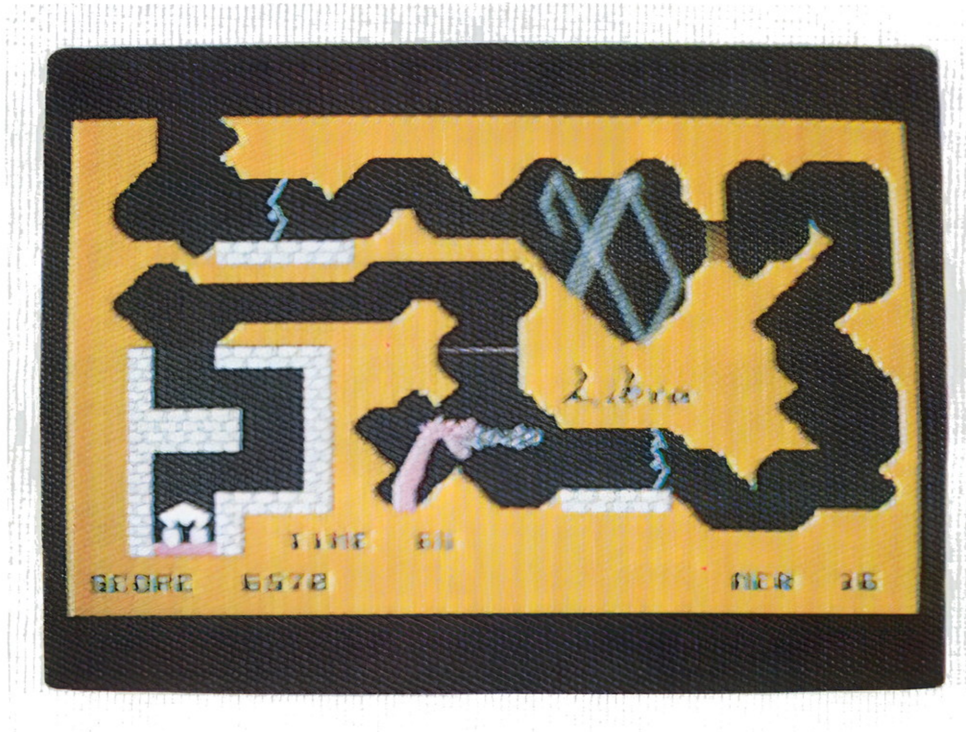
Block out



Toedliches Dioxin



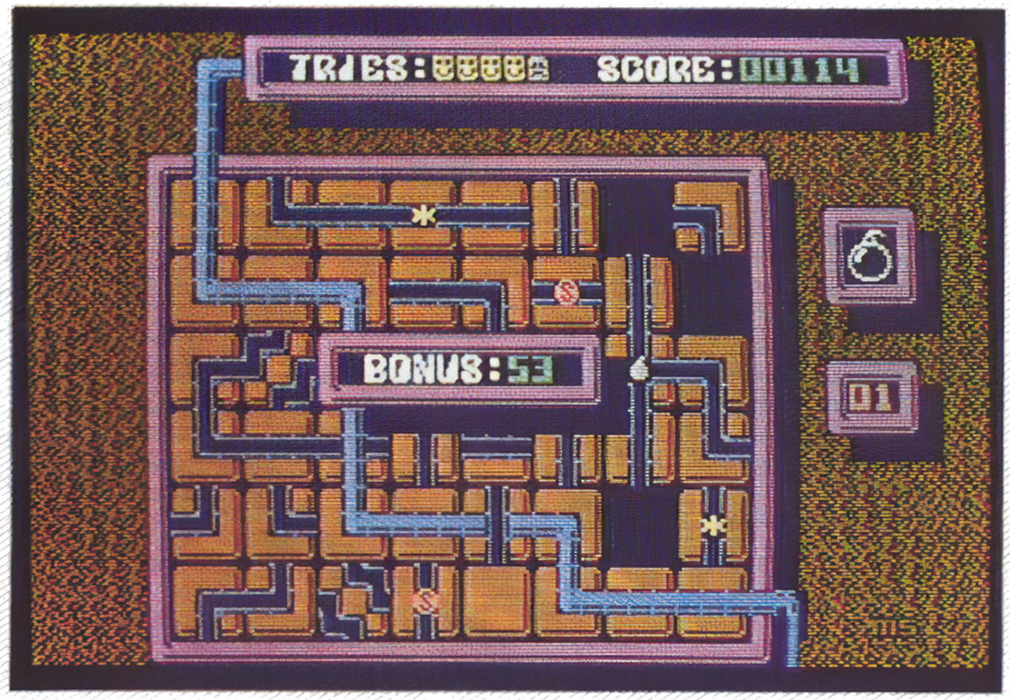
Libra



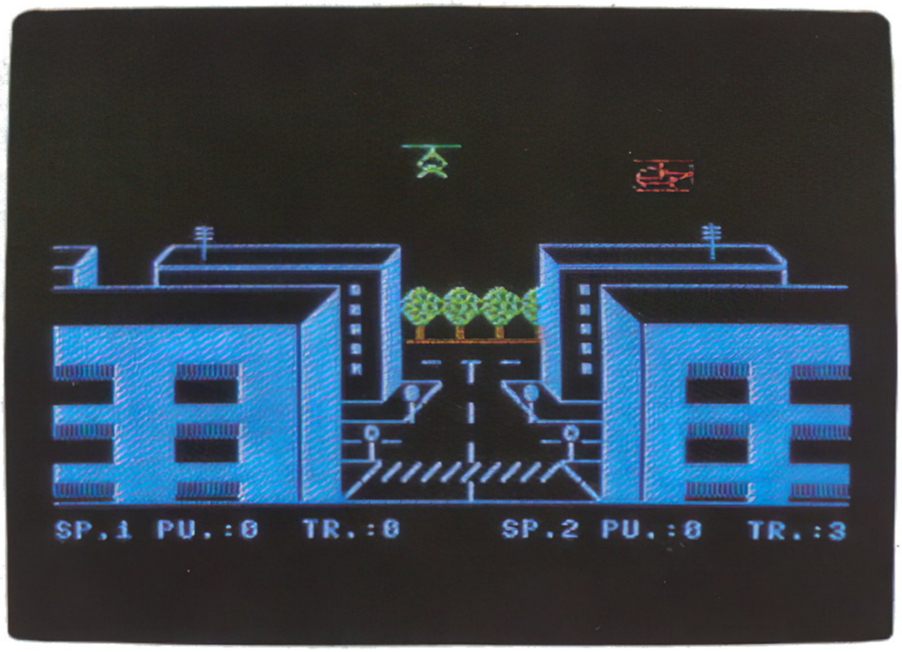
Tubyx!



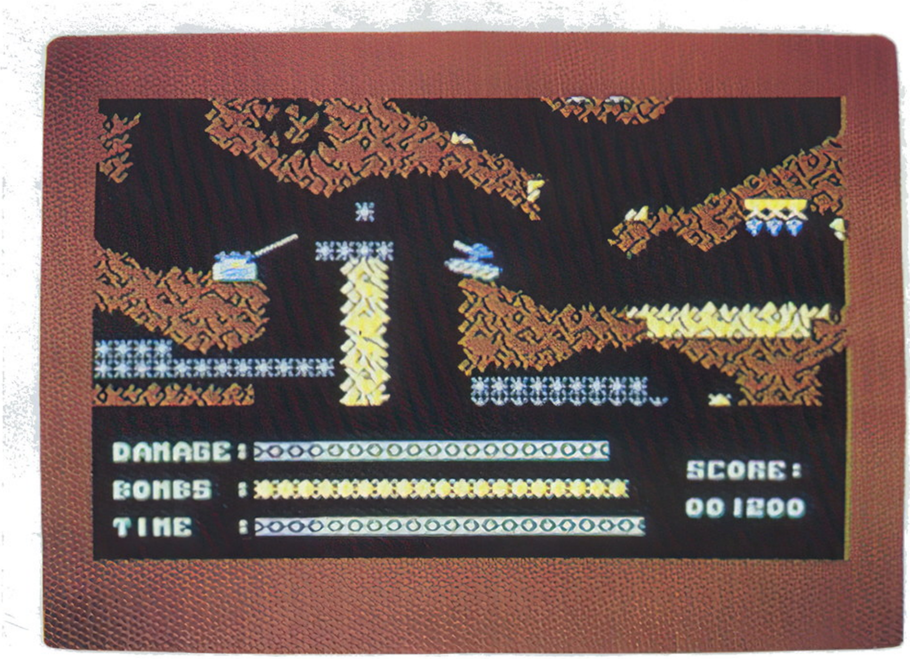
Tubyx!



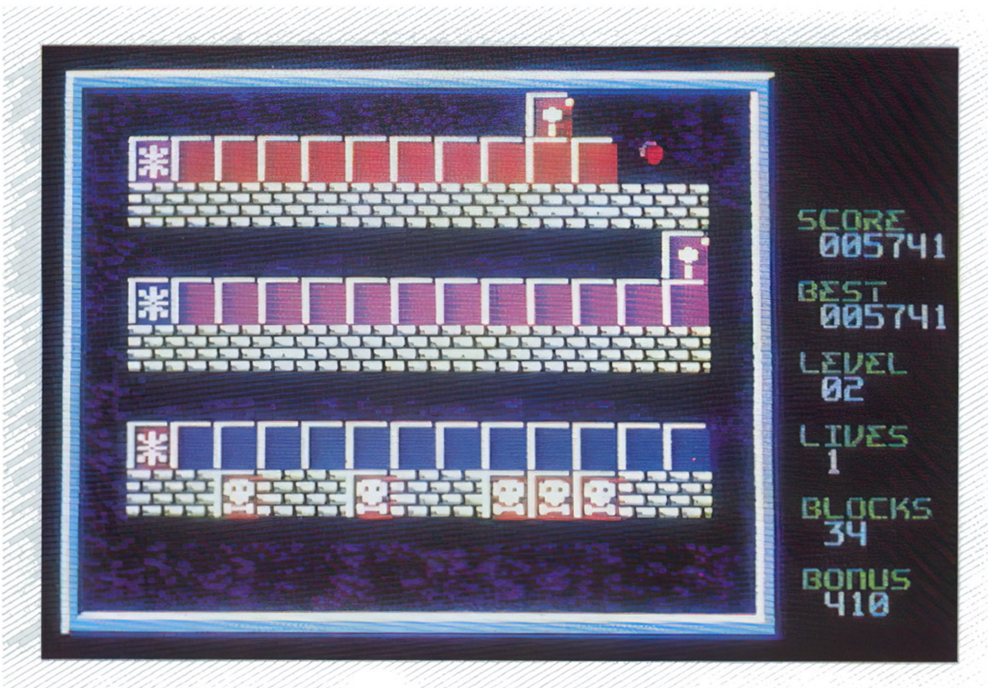
Copter-Fight



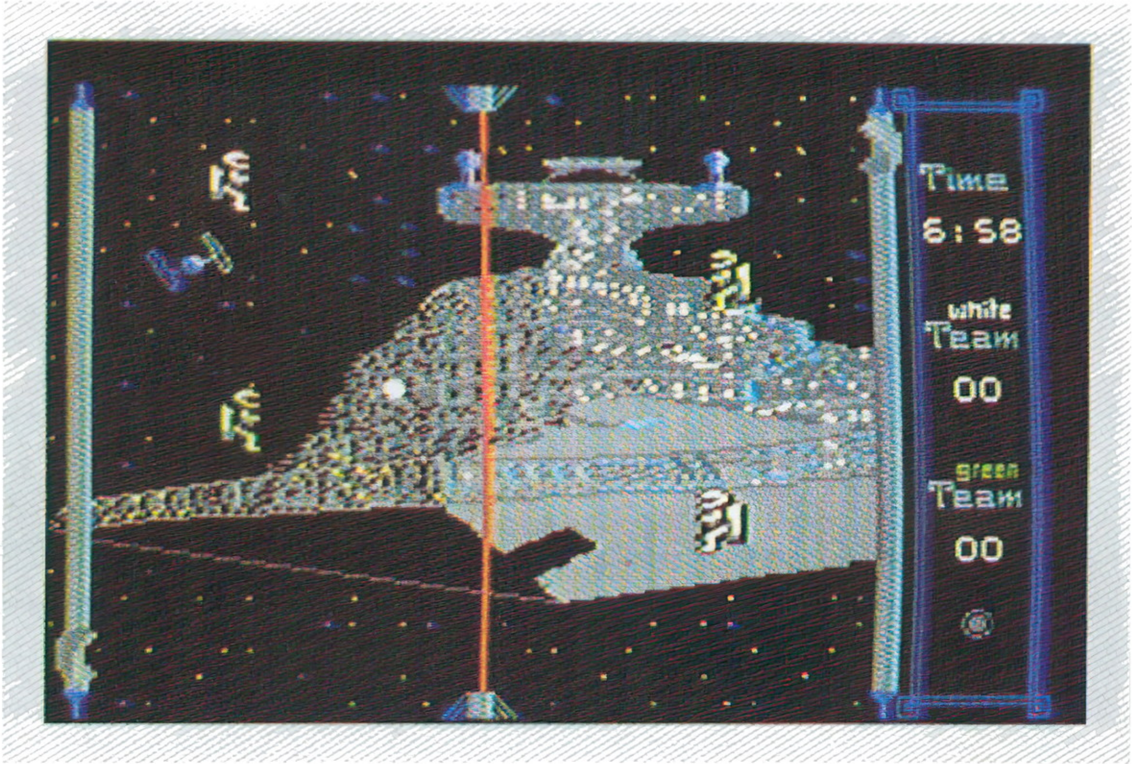
Verminator



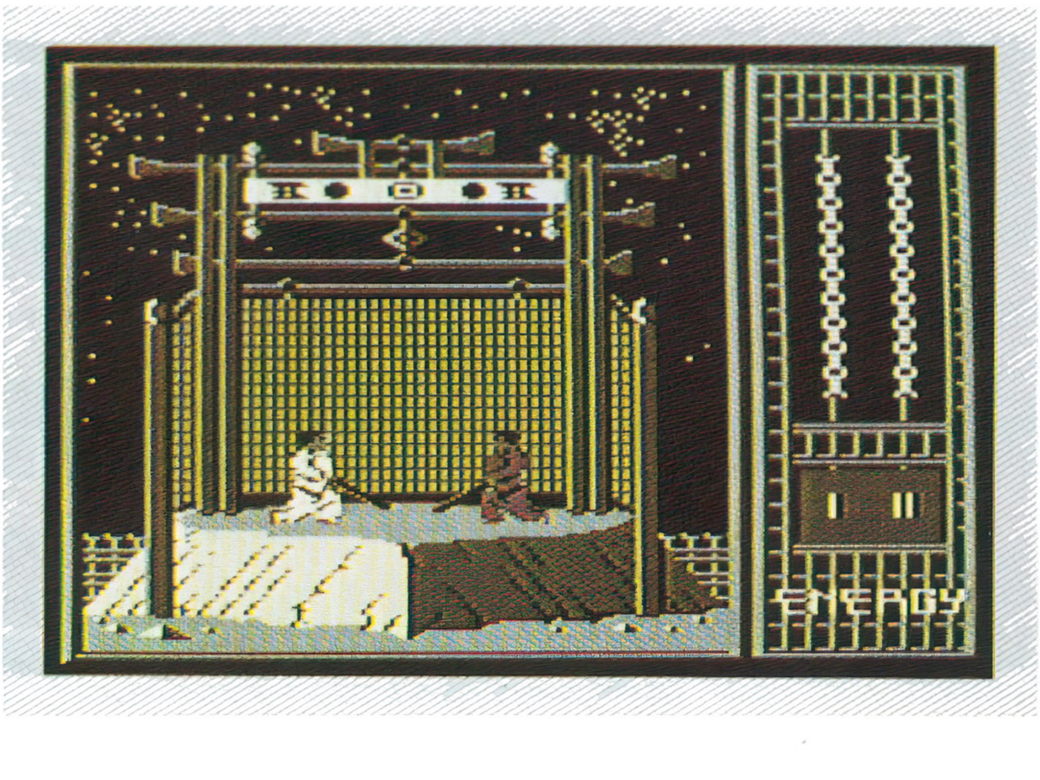
Crillion



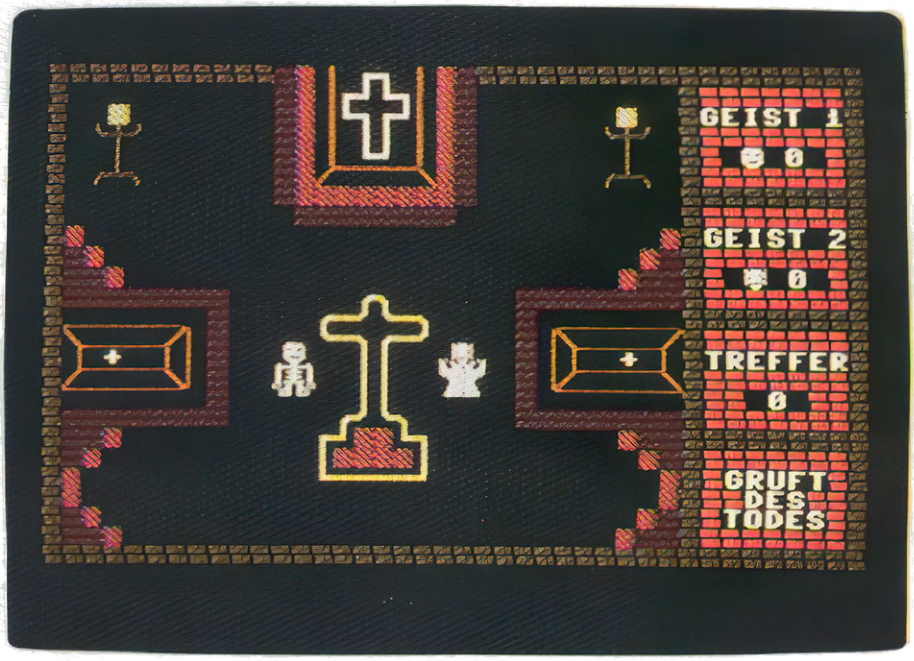
Ultra-Smash



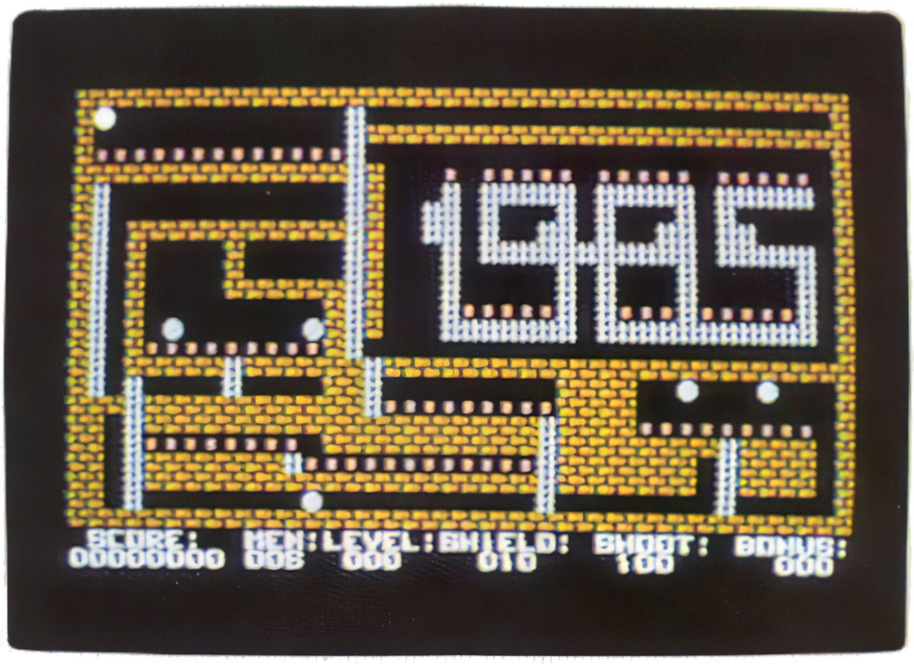
Samurai



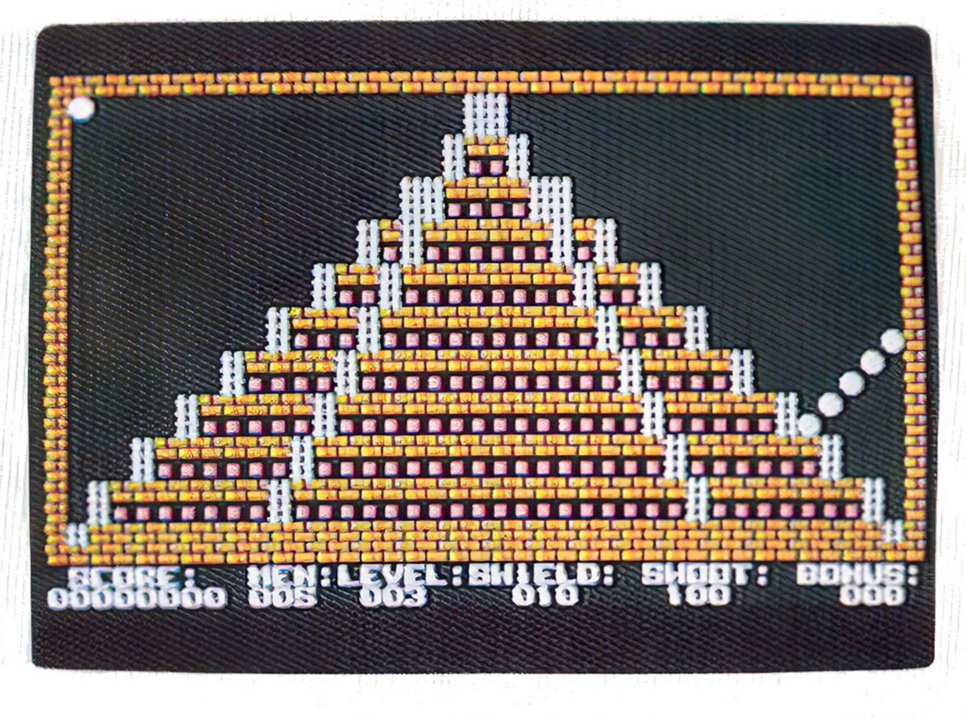
Race of the Bones



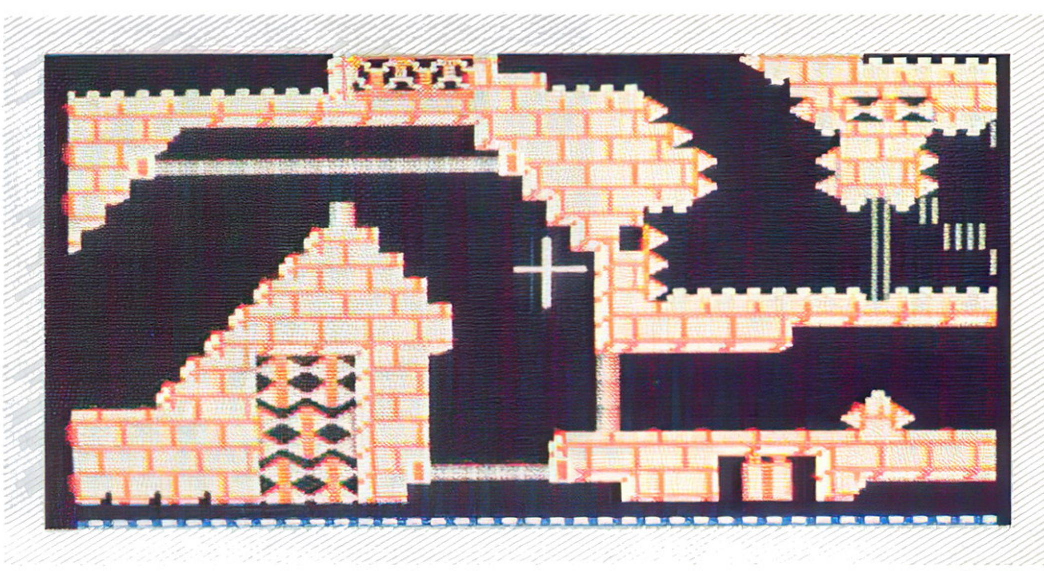
Dasher



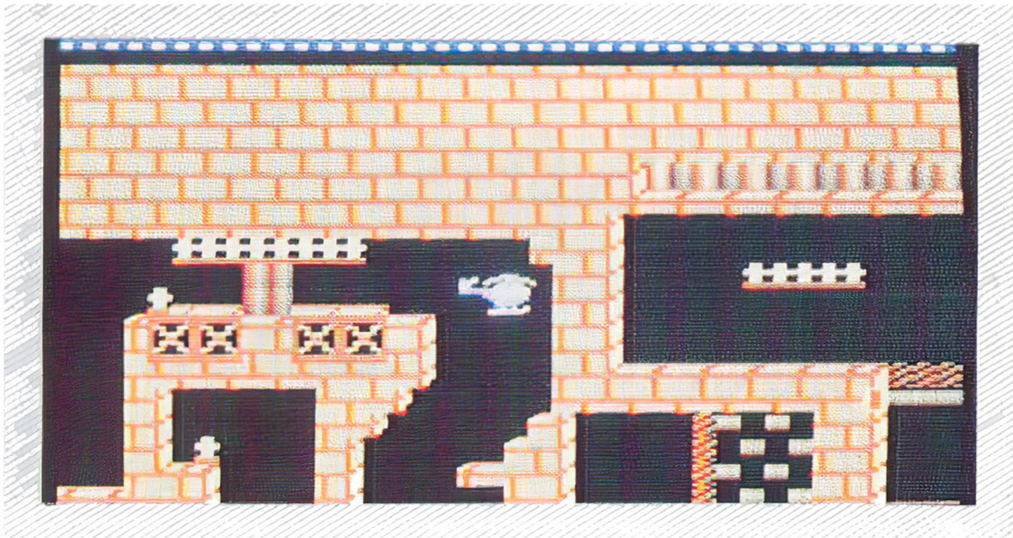
Dasher



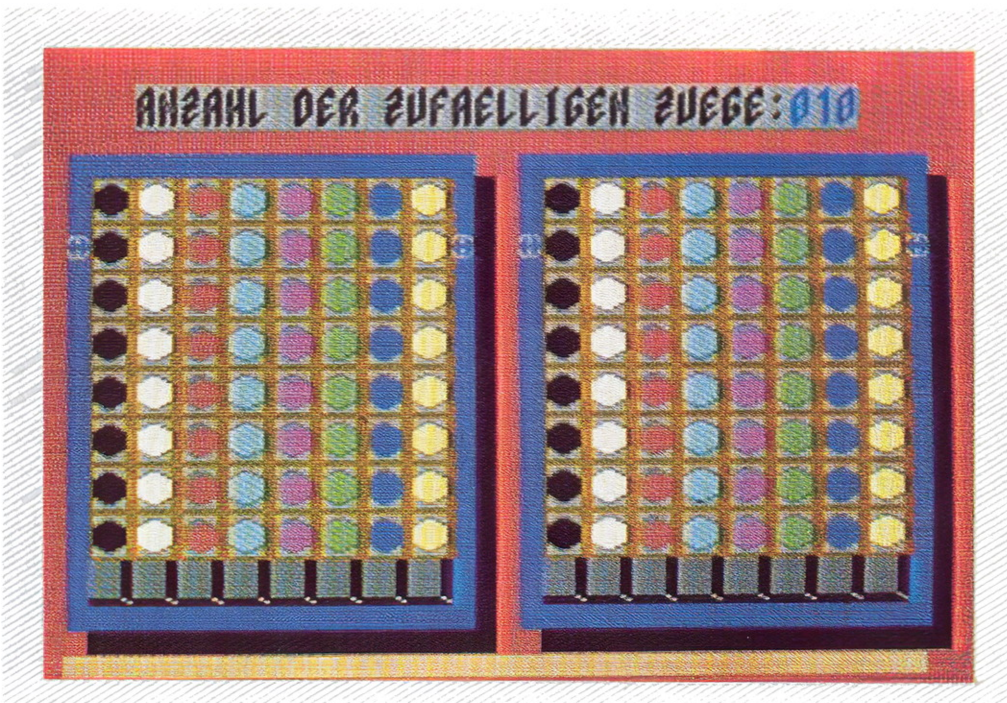
Undercover Zone



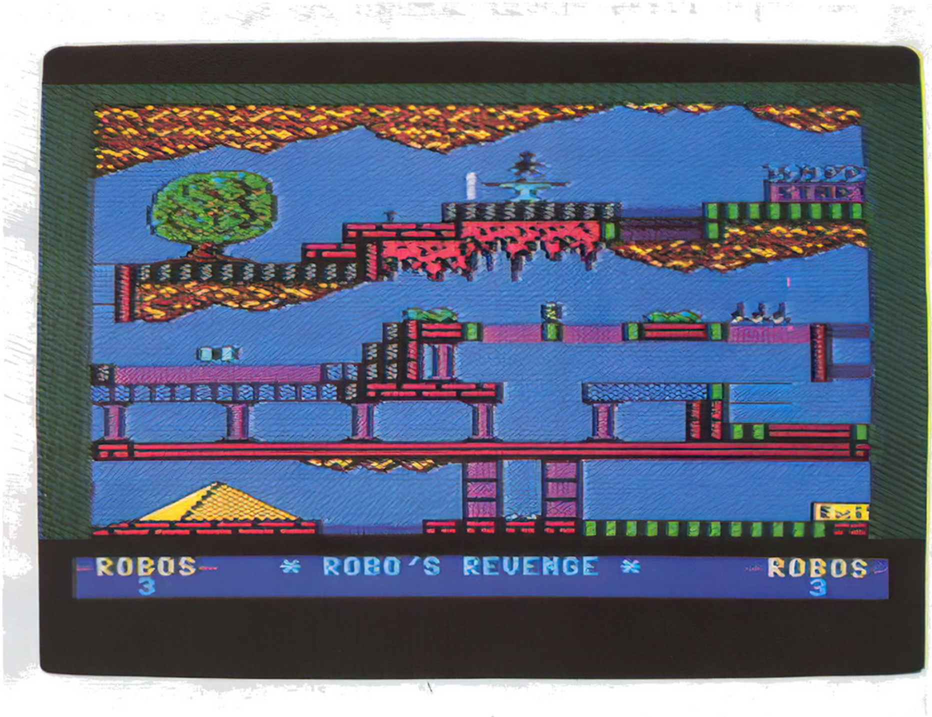
Undercover Zone



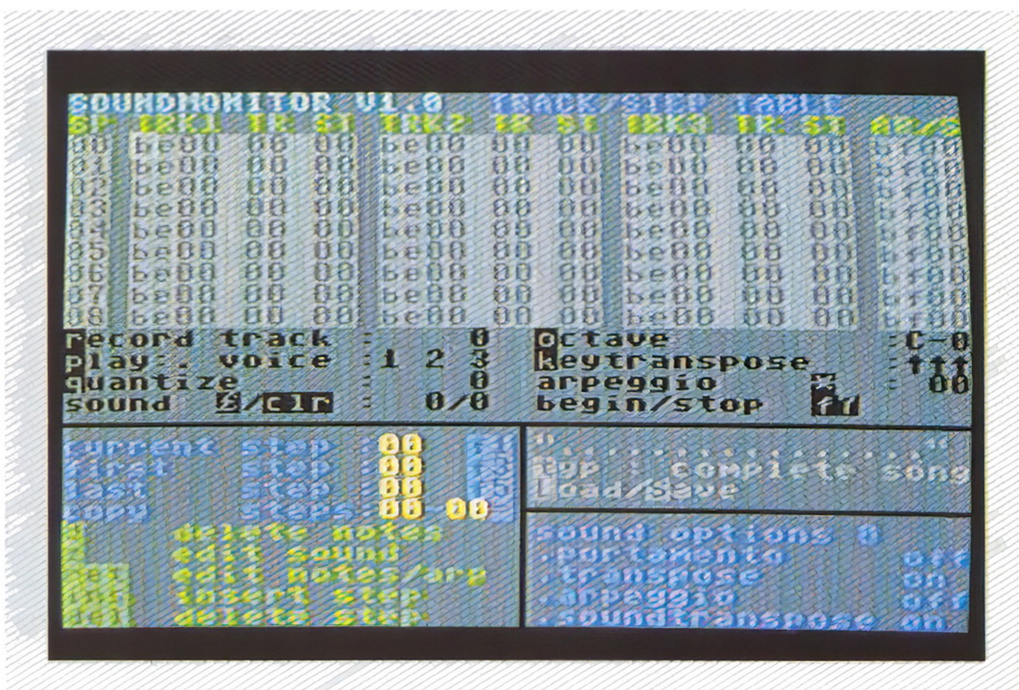
Think Twice!



Robo's Revenge



Sound-Monitor



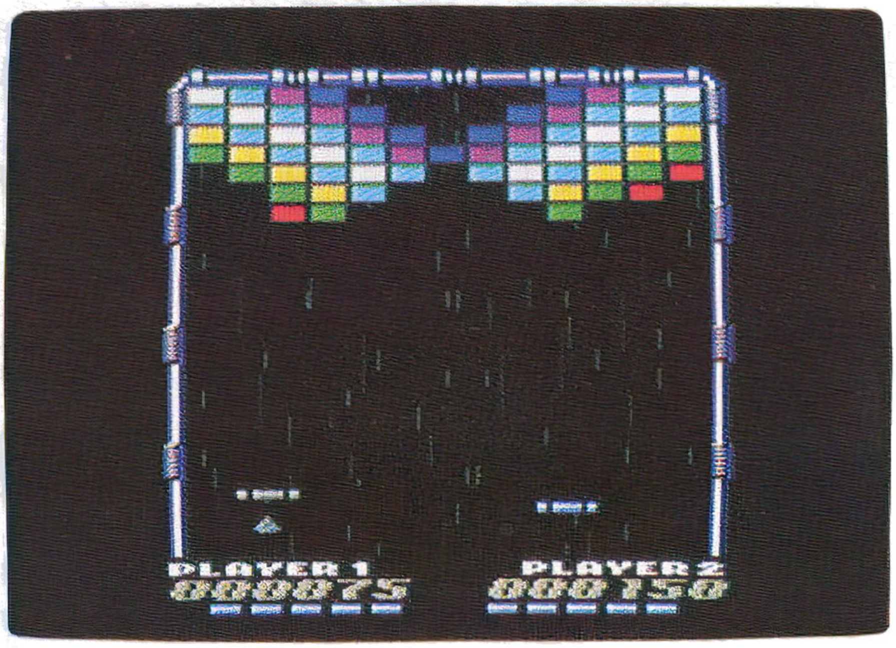
Exor


EXOR
1989 BY FREDERIC THIESSE
LEVEL 0000

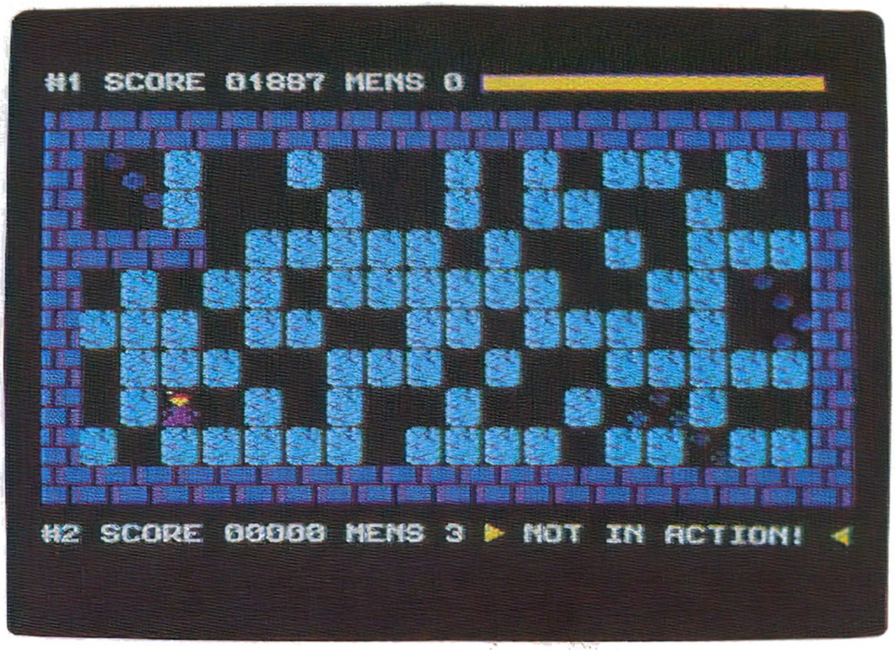
Exor


EXOR
1989 BY FREDERIC THIESSE

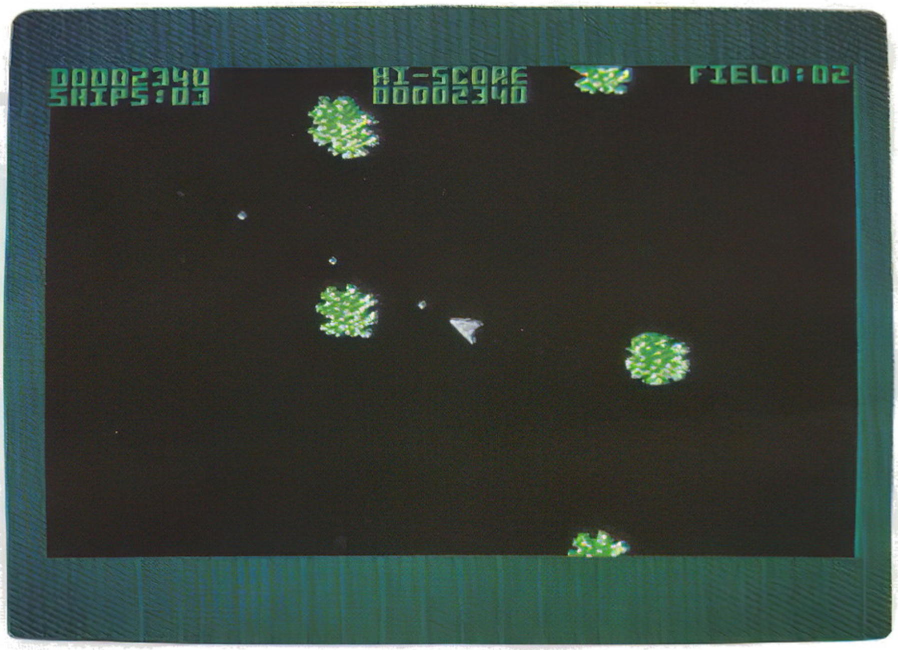
Quadranoid



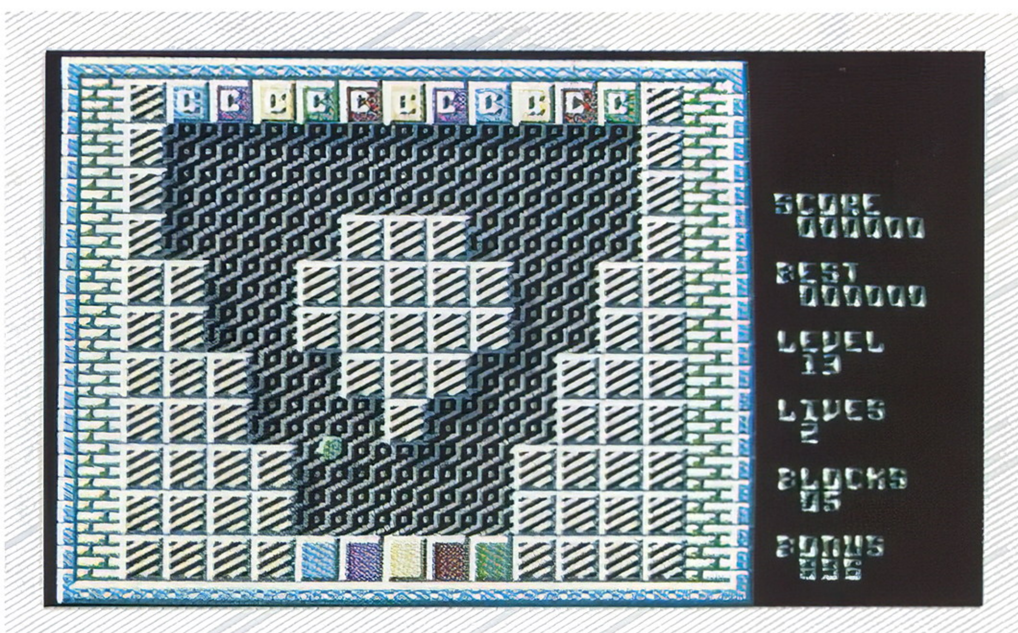
Block'n' Bubble



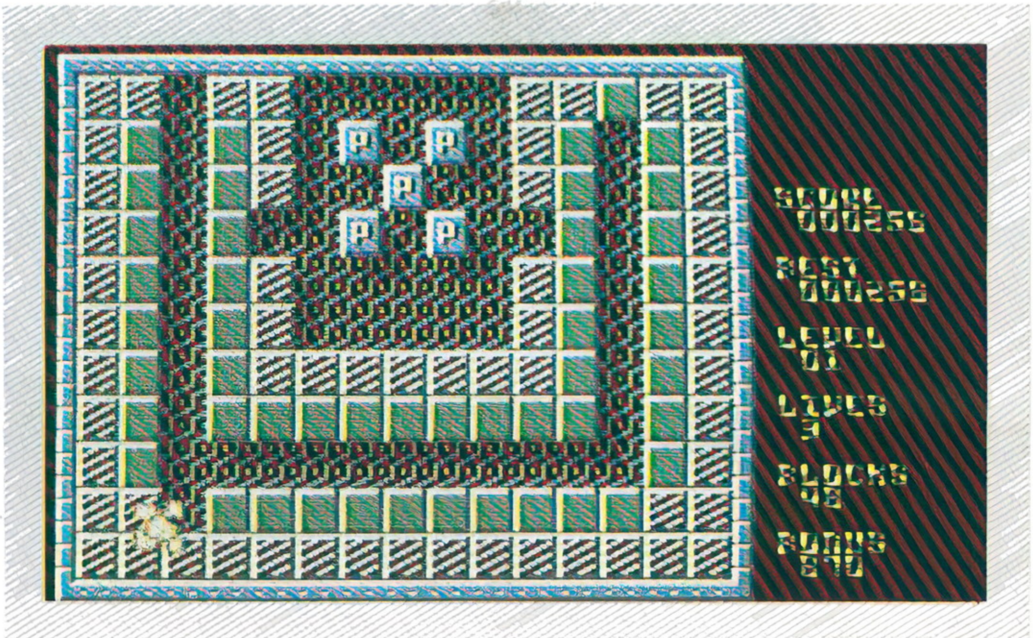
Asteroids 64



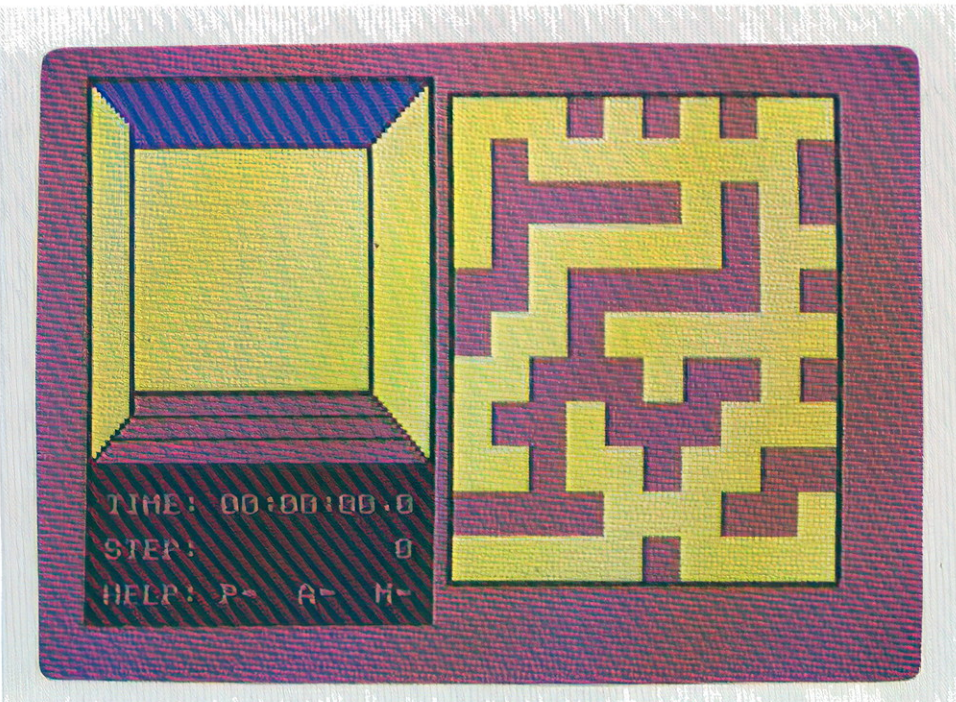
Crillion II



Crillion II



Maze



A könyv ára: 460 Ft
A lemezek ára: 90 Ft

Vager 3: Fantasztikus tűzpárbaj az űrben
Fireburg: Elkeseredett küzdelem a lángokkal
Magic Cube: Birkózás a bűvös kockával
Billard: Pattog a biliárdgolyó
Apokalypse Now: Harcban az óriáspókkal
Block out: Célozzon a téglafalra!
Toedliches Dioxin: Találkozás a sevesói rémmel
Libra: Menekülés az űrcirkálóval
Tubyx!: Káosz a vízvezetékben
Copter Fight: Élethalálharc a helikopteren
Verminator: A kétéltű páncélos fedélzetén
Crillion: Munkában a halálbolygó szuperlabdája
Ultra-Smash: Bajnokság a naprendszer peremén
Samurai: Párbaj éjfélkor
Race of the Bones: Csontvadászat a sírboltokban
Dasher: A pontzabáló visszatér
Oil Challenge: A fekete arany nyomában
Undercover Zone: Négyszemközt a radioaktív halállal
Cave Raid: Indiana Jones kincs után kutat
Think Twice!: Ki forgatja ügyesebben?
Ural: Szuperlégió a hegy belsejében
Robo's Revenge: Robot titkos küldetésben
Sound-Monitor: Zeneszerzés profiknak
Supercopy: Gyerekjáték a másolás
Tape to disk: Szalagról lemezre
Exor: Nem könnyű utánozni
Quadranoid: Labdadobálás és hordóvadászat
Block'n Bubble: Kergetőzés a varázsgolyókkal
Asteroids 64: Száguldás az űrben
Crillion II: Visszatérés a halálbolygóra
Maze: Bolyongás az útvesztőben

Computer PANORÁMA

31 SZUPER PROGRAM, S MINDEZ EGY KÖNYVBEN!

